

Г С П К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ



МОНСТРОБОИ

театрально-тактическая ролевая игра

МОНСТРОБОЙ

театрально-тактическая ролевая игра
разработана на основе системы «Twisted Terra»

Автор, художник, составитель:

Александр «NoNsense» Кульков, aethernova@gmail.com

Отзывы, советы, тестирование и прочая помощь:

Виктор Овчинников, Иван Клевцов, Александр Карелин,
Мария Овчинникова, Сергей Панарин, Ярослав Киселёв,
Алексей Агарков, Полина Курочкина, Максим Рудик,
Влад Тин, Александр Ермаков, Мария Кантурова,
Иван Кантуров, Ксения Ильина, Андрей Домогашев,
Николай Подгорнов, Сян Firefly, Fobos-11.

Автор также выражает благодарность и всем остальным,
так или иначе причастным к появлению данной книги!



Содержание

Введение	8
Подробнее о ролевой игре	9
Воображаемый мир	10
Система правил	10
Сотрудничество	11
Что потребуется для игры	11
Как пользоваться книгой	11
Игровая вселенная	13
Утада, город великого потока	14
Персонажи	16
Илизшан Торф	19
Фармаэль	23
Сармик Сталь	27
Труанн	32
Зарио Банго	37
Параметры	41



Театральные правила	50
Проверки	51
Отдых	54
Транс	54
Пример ведения повествования	56
Правила тактического боя	58
Инициатива	58
Враги	59
Сражение	60
Радиус	60
Атака оружием	61
Тактические схемы	61
Архетипы	66
Безоружная атака и идентификация	66
Предсмертные состояния	67
Ответные атаки	68
Смена экипировки	68
Овердрайв	68
Трюки	69
Действия в бою	70
Награды за сражение	71
Пример боя	71



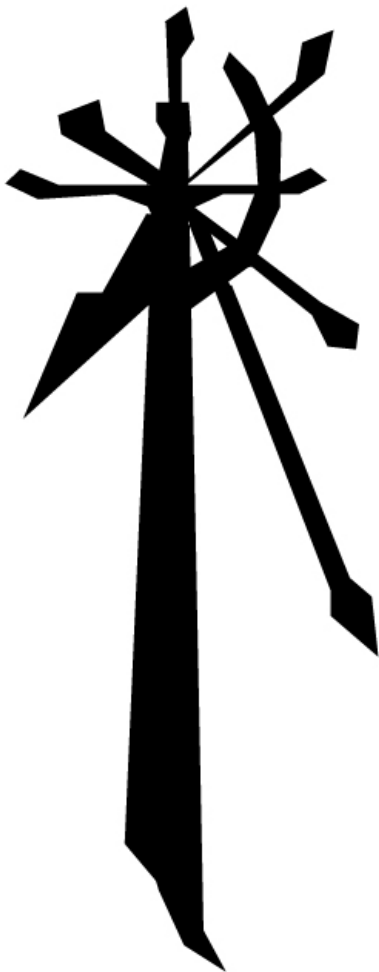
Таинства	78
Зачарование (Овен).....	78
Сборка (Телец)	80
Целительство (Близнецы)	80
Мимикрия (Рак)	82
Переливание (Лев)	83
Разбор (Дева)	83
Воровство (Весы)	84
Преображение (Скорпион)	85
Излучение (Стрелец)	86
Синтез (Козерог)	87
Выступление (Водолей).....	88
Призыв (Рыбы)	90
Развитие персонажа	91
Золото и предметы	91
Титулы	91
Вехи	94
Уровни	96
Черты биографии и специальные правила	96
Вещи и снаряжение	97
Оружие	97
Экипировка	124



Расходуемые предметы	133
Театральные предметы	135
Эйдолоны	145
Аид, Управитель Тверди	146
Аква, Дитя Водопада	147
Борей, Посланник Севера	149
Геката, Ткачиха Теней	150
Левиафан, Зодчий Глубин	151
Мардук, Пылающий Страж	153
Марс, Яростный Волшебник	154
Пегас, Всадник Шторма	155
Серафим, Небесный Светоч	157
Сильфида, Дева Ветров	158
Сухурмаш, Подземный Губитель	159
Терния, Владычица Моря	161
Проведение игры	163
Модуль «Тернистый вояж»	169
Ключевые сцены	170
Напутствие	181
Игровые субъекты	182
Монстры	185

Мгла и путешествия	
между мирами	207
Переход	208
Изменения	210
Прочее	214
Узлы	215
Как сделать	
собственного персонажа	219
Характер героев	223
Для справки	225
Приёмы и Дары оружия	230
Таблицы	238
Глоссарий	243
<i>План развития</i>	<i>248</i>
<i>Лист Игрока</i>	<i>250</i>
<i>Поле боя</i>	<i>252</i>
<i>Контакты и ссылки</i>	<i>254</i>





Добро пожаловать в волшебную и опасную вселенную, на просторах которой отважные герои живут и сражаются за свои идеалы.

Монстробой, книга, которую вы держите в руках, покажет вам игровой способ погружения в эту страну фантазий. Собравшись вместе с друзьями, вы сможете самостоятельно творить историю сказочно-фантастического мира, открывать его тайны, управлять обитателями и событиями.

Монстробой — это театрально-тактическая ролевая игра. Основная масса игровых правил, *тактическая*, описывает режим походовых сражений между *героями* игры и враждебными *монстрами*. Другая часть правил, *театральная*, предоставляет прочие способы взаимодействия героев с окружающим миром.

Ролевой игра называется потому, что участники управляют некими ролями, образами, действующими лицами вымышленного мира.

Вы должно быть уже знакомы с таким видом развлечений, как настольные игры: видели шахматы, монополию, карты или что-то подобное. Монстробой имеет что-то общее с играми подобного типа,

но более полно задействует фантазию участников, позволяя построить модель воображаемой действительности, в которой происходят яркие увлекательные приключения.

ПОДРОБНЕЕ О РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Вспомните, как вы соперничали героям различных фильмов или книг, а возможно даже отождествляли себя с ними. Вспомните персонажей компьютерных игр, и ту возможность интерактивного влияния на сюжет, которую они дают. Ролевая игра сочетает в себе вышеупомянутые достоинства, и в то же время позволяет вам пережить новый опыт, который отличается от чтения книг, просмотра фильмов, процесса игры в компьютерные и настольные игры.

Основных участников ролевой игры мы будем называть *игроками*. Каждый из них выбирает себе персонажа, которым будет управлять. В игре эти придуманные персонажи чаще всего путешествуют группой, которую объединяют некие общие цели.

В процессе приключений игроки от лица своих героев разгадывают загадки, принимают важные решения, беседуют между собой, общаются с различными созданиями, сражаются с врагами, ищут сокровища, выполняют различные поручения и так далее.

С течением игрового времени персонажи развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Кроме игроков в игре есть ещё один особенный участник, который является ведущим и направляет ход воображаемого приключения, мы будем называть его *Мастером*. Он описывает игрокам окружающий мир, рассказывает, что происходит с героями при выполнении различных действий, управляет врагами и союзниками, задаёт направление развития сюжета, награждает персонажей за успехи, выступает арбитром в решении спорных моментов, оживляет мир игры.

Обычно, перед тем как начать игру Мастер придумывает наброски приключения — *модуль*.

Игровой модуль включает в себя набор *Ключевых сцен*, которые ведущий хочет использовать в сюжете: это могут быть места, ситуации, создания, предметы и так далее. Мастер сам решает, как и когда сыграет очередная Ключевая сцена, вплетая их в общее повествование для поддержания интереса игроков и развития сюжетной линии.

Герои Монстробоя исследуют мир, описываемый Мастером. Они сражаются с врагами, ищут клады, раскрывают заговоры или плетут их, спасают, либо предают — всякое может случиться в перипетиях сюжета.



Запомните один из важных принципов: игрок выступает в качестве подсознания персонажа, но не является им самим. Игрок и его герой это две разные личности. Когда во время игры ваш герой взаимодействует с остальными — обращайтесь к другим игрокам по именам их героев.

Каждый игрок должен понимать, что его персонаж обладает своим собственным характером, а значит нужно стараться действовать так, как свойственно мотивам героя и его взгляду на жизнь. Подумайте о том, чего хочет ваш герой, а не вы сами. Позвольте ему быть своевольным.

Старайтесь не переносить отношения между героями на отношения между игроками. Ваш герой — это не вы. Автор настоятельно рекомендует хотя бы раз поиграть кем-то из готовых персонажей, чтобы научиться разделять себя и своего героя.

ВООБРАЖАЕМЫЙ МИР

Миры ролевых игр разнообразны, они бывают яркими и угнетающими, техногенными и древними, подробными и свободно описанными. Монстробой познакомит вас с двумя мирами: сказочным Сюзром (*страница 13*) и мрачной Мглой (*страница 207*). Они построены таким образом, чтобы вам было удобно проявлять фантазию и добавлять туда собственные элементы: места, расы, обычаи, игровые объекты.

СИСТЕМА ПРАВИЛ

Для регулирования внутриигровых событий нам потребуются правила. Они подразделяются на две основные категории: театральные (которые действуют во время разговорно-повествовательной части игры) и тактические (которые понадобятся во время сражений).

Время от времени игроки описывают Мастеру свои заявки: какие действия от лица своих героев они хотели бы предпринять. Например, герой хочет осмотреться, пройти куда-то, что-то разглядеть, с кем-то заговорить, произнести заклинание, вспомнить важную информацию, выломать дверь и так далее.

Мастер, в свою очередь, описывает обстановку и принимает решения о том произошло действие или нет, как заявленные действия повлияли на события игры.

Иногда на партию персонажей нападают дикие монстры и прочие враги. Во время тактических сражений действуют свои законы: герои игроков по очереди получают ход и применяют различные атаки и приёмы против врагов (которыми управляет Мастер).

Сеанс игры занимает столько часов, сколько вы решите ей уделить. Прерванное приключение может быть продолжено в другой день, словно новая серия в сериале.

СОТРУДНИЧЕСТВО

Ещё один важный момент, который следует запомнить. Вы все участвуете в одном общем деле, не соревнуясь между собой, а взаимодействуя и находя общий язык. В конечном счёте, ролевые игры призваны скрасить часы общего досуга, послужить темой для общения и средством сплочения коллектива.

Игроки должны находиться в согласии друг с другом. При этом их персонажи могут относиться друг к другу по-разному, как позитивно так и негативно. Мастер тоже находится на стороне игроков, хотя рисуемый им мир бросает героям вызов и не раскрывает всех своих тайн.

Сотрудничество — это коллективное принятие решений, но не просто ориентирование на мнение большинства, а путь нахождения компромиссов, взаимные уступки и уважение к каждому мнению.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ

- ◆ участники (Мастер и от 2-х до 5 игроков)
- ◆ различные игровые кубики: **четырёхгранники**, **шестигранники** и **двадцатигранники**. Для удобства мы их будем обозначать как **D4**, **D6** и **D20**.
- ◆ распечатанные **Листы Игрока** (страница 250) для

каждого игрока и **План развития** (страница 248) для Мастера

- ◆ поле боя (страница 252) и фишки, обозначающие сражающихся (монетки, крышки, фигурки и тому подобное)
- ◆ карандаши и ластик
- ◆ и, конечно, воображение

Мастеру также пригодится тетрадь для ведения игровых записей.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Игрокам рекомендуются к прочтению разделы «Игровая вселенная» (стр. 13), «Персонажи» (стр. 16), «Параметры» (стр. 41) и «Таинства» (стр. 78). Кроме того полезно заглянуть в театральные (стр. 50) и тактические (стр. 58) правила.

Участнику, который будет Мастером игры стоит прочесть все разделы книги, особенно те, что посвящены ведущему: «Проведение игры» (стр. 163), «Модуль Тернистый вояж» (стр. 169), «Игровые субъекты» (стр. 182) и «Монстры» (стр. 185).

Опытным игрокам пригодится раздел «Как сделать собственного персонажа» (стр. 219).

Если вы уже знакомы с другими ролевыми системами, то легко освоите и эту, однако, практически каждый найдет и что-то новое, либо иной взгляд на уже знакомые вещи.





Утада, город великого потока

Облака на горизонте медленно истаявали, предвещая ясную погоду. Световой парус «Стеллы», еле слышно шелестя, немного отклонился в сторону, ловя воздушные потоки. Воздушный корабль грациозно качнулся, ложась на новый курс, оконца трюма сверкнули на солнце разноцветными бликами.

Облизнувшись раздвоенным языком, Илишан выставил рычаг высоты на снижение и, наконец, снял тёмные очки, в которых теперь не было надобности. Отойдя от штурвала и опершись чешуйчатой рукой на ограждение, капитан корабля окинул взглядом раскинувшиеся внизу живописные просторы. А посмотреть там было на что: гигантская стена водопада, посреди которой словно парил чудесный архитектурный ансамбль, утопающий в зелени. То была Утада, город великого потока, драгоценная жемчужина королевства Тель-Абис.

Вымышленный мир, в котором происходят наши с вами приключения, является в достаточной степени иррациональным и сказочным. Однако, хоть он и живёт по своим собственным непостижимым законам, населяющие его создания считают свой мир настоящим и естественным. А во время игры этот чудесный волшебный сон начинает становиться действительностью и для вас, её участников, вы сами делаете его таким, наполняя реальными эмоциями, переживаниями, страстями.

Вам предстоит окунуться в мир фантазий, который носит название Сюр. Многие его обитатели практикуют волшебное искусство

в своей жизни, а кроме того немалая часть колдовства заключена в разнообразных предметах, которые обладают полезными мистическими функциями. Этот мир пронизан волшебными энергиями, во всём чувствуется атмосфера сказки, а могущественная магия каждому может дать безграничные возможности. Лишь божественная Судьба, играющая подчас злую шутку даже с великими, омрачает полное торжество волшебства. Многие хотят обуздать эту немислимую силу, и пока одни ищут помощи у предсказателей, другие изобретают способы управления предназначением.

Монстробой задуман как игра, оставляющая большой простор для



вашего собственного творчества, поэтому игровая вселенная задана достаточно свободным образом — она построена на так называемых **узлах**, описывающих отдельные места вымышленного мира. Вам решать, какие из узлов пригодятся в вашем приключении, как они будут связаны между собой и какое развитие получают идеи в них заложенные: например, на западе или на востоке от города великого потока будет находиться поселение драконьих наездников, будет ли в мире игры присутствовать грибная страна, кто правит городами, в каких отношениях состоят между собой различные группы местных обитателей и так далее.

Вы вольны добавить собственные узлы и связи, взять интересные места из ваших любимых книг или фильмов: что если на востоке вдруг возникнут манящие башни Изумрудного города, на севере вырастут скованные льдом чертоги Снежной королевы, на западе раскинется таинственная Долина папоротников, населённая феями, а на юге возвысится неприступная гора Блоксберг, где ведьмы устраивают шабаш.

Для более наглядного ознакомления с правилами ролевой игры книга предлагает основной стандартный сюжет, в центре которого будет находиться экипаж летающего корабля «Стелла».

Вы можете придумывать собственные завязки для приключений, и переносить место действия туда, куда вам угодно.

Итак, наш летающий корабль, слегка покачиваясь в потоках воздуха, подлетает к Утаде. Капитан уверенно направляет волшебное транспортное средство к причалу, он не впервой летит по этому маршруту. «Стелла» — это небольшое судёнышко, внутри которого, в отделении под палубой спрятан магический кристалл, генерирующий антигравитационный парус, словно сотканный из яркого белого света. В Утаде запланирована короткая остановка: требуется передать важную посылку, полученную во время стоянки в Заскане, после чего корабль продолжит свой путь к следующей точке своего путешествия, Новому Асгарду.

Теперь мы подробнее остановимся на том узле, который будет иметь отношение к началу нашей истории: познакомимся с одним из сказочных городов мира Сюр.

УТАДА, ГОРОД ВЕЛИКОГО ПОТОКА

Волшебный мегаполис, вписанный в водопад. Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под

потоками таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре использован принцип перехода поступающей жидкости из одной ёмкости в другую, сквозь все уровни и районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным желобам и стокам, то, грохоча, низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекающая из каменных решёток в неглубокий канал. Каменные строения увиты экзотическим плющом и прочими дивными растениями с яркими благоухающими цветами, а местные заводы полны цветущих водорослей.

Здесь всё дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В Утаде широко используются магические кристаллы, которые питают чудесной энергией разнообразные конструкции, например, фонарные столбы.

Утаду населяют представители самых разнообразных профессий, здесь вам встретятся и барды, и хранителей древних знаний. Иллюзионисты, колдуны, целители, войны, археологи, да мало ли кого ещё здесь можно увидеть.

Влиятельная городская организация носит название *Растворяющие Судьбу* (также их кличут *Растворителями*). Это сообщество особенно сильных чародеев и прочих искателей приключений, которые помимо остальных своих занятий всеми си-

лами пытаются решить одну из самых главных загадок: в чём истинный смысл таинственных Знаков и возможно ли переписать своё предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.

Одна из достопримечательностей города — *Небесный Оракул*, статуя на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе. Некоторым просителям удаётся получить ответ на свои вопросы.

Город постоянно наполнен приезжими, которые появляются здесь, преследуя самые разные цели — торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию *Растворяющих Судьбу*.

Несколько летающих кораблей время от времени пролетают через Утаду, останавливаясь у *Журчащего Причала* — это северный край города. *Грохочущий Причал*, расположенный в южной части Утады, менее востребован.

Здесь, в Утаде, «Стелла» задержится совсем ненадолго. Следующий раздел познакомит вас с отважными героями, которым не терпится отправиться в путешествие.

В разделе «Узлы» (на странице 215) вы сможете найти примеры других узлов, в том числе описания уже упомянутых Заскана и Нового Асгарда.



Перед игрой вам понадобится распечатать *Лист Игрока* для каждого игрока. Это лист бумаги формата А4 с графами под разнообразные параметры вашего героя, похожий на анкету (найти чистый образец вы можете на *страницах 250 и 251*). Вот как он выглядит:



Сторона 1



Сторона 2

Каждый игрок получает под своё управление одного персонажа. Для первой игры участникам рекомендуется выбирать одного из готовых героев (с возможностью изменить пол и/или имя). После выбора каждый игрок переписывает параметры героя в свой распечатанный Лист Игрока. О том, за что отвечают разные параметры персонажей, вы прочтёте в следующем разделе, на *странице 41*.

Первое ваше приключение начнётся с того, что участники вместе с Мастером решают, каким именно образом их герои познакомились между собой и в каких связях друг с другом находятся. Эту информацию не обязательно записывать, достаточно проговорить, чтобы более чётко понять роль персонажей в сюжете: кто из героев непосредственно состоит в команде летающего корабля, кто просто является пассажиром, какие герои были знакомы между собой ранее, кто познакомится с остальными в процессе игры, и так далее.

В разделе «Как сделать собственного персонажа» (*страница 219*) вкратце разобраны шаги создания нового героя.

Пример.

Мастер: Итак, Зарио решил, что он летает с Илизаном с самого начала. Труанн на корабле недавно, присоединилась как пассажир в Заскане. А кем ты будешь?

Игрок: Я буду играть Сармиком, вычислительным магом.

Мастер: Хорошо, теперь скажи, по каким причинам твой герой отправился в путь и что связывает его с остальными.

Игрок: Давай так, Сармик садится на борт «Стеллы» в Утаде. Он летит в Новый Асгард с поручением от Растворителей — забрать трёхтомник «Потерянных ангелов» из эльфийской библиотеки. До этого маг не был знаком с другими героями.

Дальнейший игровой процесс разработан в разделе «Проведение игры» (на *странице 163*). Этот раздел адресован Мастеру, а игрокам, особенно если они играют впервые, туда лучше не заглядывать.

Ниже, через пару страниц, вы найдёте описания и параметры предлагаемых героев, каждый из них сопровождается примером заполненного Листа Игрока.

Перед тем, как выбрать героя взгляните на краткий список некоторых новых терминов:

Боевой архетип: один из 4-х типов («Маг», «Боец», «Ловкач», «Медиум») реакции героя на получение боевых повреждений.

Временные очки: некоторые эффекты дают персонажам до конца боя специальные очки, сверх положенного герою лимита. Если что-то заставляет героя потерять или потратить любые очки его ресурсов, то сначала будут израсходованы временные. Получение временных ОЗ не является лечением.

Душевное здоровье (ДЗ): запас душевных сил персонажа. При нулевом значении персонаж не может использовать приёмы.

Единицы Аспекта (ЕА): каждое оружие обладает необходимым числом Единиц Аспекта, которые герой должен в него влить, чтобы изучить содержащийся внутри приём. Каждый успешный бой приносит герою 1 Единицу Аспекта.

Знак: одно из 12-и созвездий (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы).



Родной Знак: покровительствующее герою созвездие.

Иррацио: частицы энергии, которые образуют первооснову любого существа. Их также называют «внутренними Сферами».

Монстры: разнообразные существа, с которыми сражаются герои игры.

Очки здоровья (ОЗ): количество здоровья персонажа. При значениях ниже 1 возможны предсмертные состояния либо летальный исход.

Очки маны (ОМ): количество магической энергии персонажа

Партия: группа персонажей, путешествующих вместе (однако, по разным сюжетным причинам члены группы могут разделяться).

Приёмы: активно применяемые в бою Магии и Способности, которые герои выучивают с оружия.

Призываемые существа: одно из Таинств, Призыв, позволяет персонажу вызывать себе на помощь знакомых ему монстров в качестве союзников.

Скорость: количество Очков действия героя в бою, а также максимальное расстояние, на которое монстр может переместиться за один свой ход.

Сферы: мелкие частицы магической энергий, которые прячут в энергетических полях существ или предметов. Как правило, эти частицы невидимы, но персонаж умеет видеть принадлежащие ему Сферы, стоит лишь прищурить глаза. При помощи некоторых Таинств со Сферами можно манипулировать, например, преобразовать их в какую-то вещь.

Таинства: мистические возможности разных Знаков, которые можно использовать ограниченное число раз в день.

Титул: награда за открытое героем достижение. Из всех известных персонажу Титулов в течение дня активен только один.

Характеристики: удачливость героя в 4-х разных классах задач (Ловкость, Тело, Интуиция, Разум). Их величина влияет на успешность проверок. В игре принимают значения от «-2» до «7».

Эйдолоны: волшебные существа, в которых могут превращаться опытные практиканты мистических искусств. Подобное превращение полностью меняет облик персонажа и его возможности.

ИЛИЗШАН ТОРФ

Капитан летающего корабля. Среднего роста антропоморфный ящер с чешуёй белого и зелёного цветов.

У него острозубая ухмылка, на шею повязан чёрный платок.

Как и многие ящеры, которые чтут древние традиции, Илизшан носит оноким: национальную одежду своего народа.



Боевой архетип «Маг»

Заблокированные физические повреждения снижают Душевное здоровье Илизшана. Заблокированные магические повреждения целиком погашаются.

Оружие Илизшана



Странник
двуручный посох

АТАКА -/-/2/2
РАДИУС 1
БОНУС +8 ОМ

Ранг 1

Содержит Магию [изучение: 3 ЕА]

Огненный Укол 2 ОМ

Аспект Мана, Стихия Огонь

Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает повреждения Огнём равные вашему Разуму.

Цена: 45 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Рыб, 1 Сфера Овна



Родной Знак Весы

Уровень Вехи 1

Биография «Раса ящеров: острозубый, хладнокровный, чешуйчатый», «капитан Стеллы»

Театральные предметы

национальный костюм ящеров, дневник капитана, тёмные очки, 550 Золотых монет

Характеристики Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Доступ к Тайнствам Воровство (смотри *страницу 84*) и Переливание (смотри *страницу 83*).

Сферы Имеет по 5 Сфер каждого Знака

Очки здоровья 10

Душевное здоровье 12

Скорость 3

Очки маны 15

Экипировка Шляпа, Кафтан

Сумма защит экипировки

Анти-Мана 2, Физическая Защита 1

Бонусы +8 ОМ (от оружия)

Заметки из дневника капитана

Труанн.

Довольно напористая и решительная девушка, от одного только её взгляда мне самому иногда становится не по себе.

Пожалуй, из неё получился бы грозный воздушный пират, если бы она что-то понимала в летающих кораблях.

Зарио Банго.

Отличный маго-техник. Может быть и не лучший из всех тех, что мне доводилось видеть, но мы понимаем друг друга буквально с полуслова. В остальном: замечательный стрелок и душа компании.

Сармик Сталь.

Совершенно не представляю, что он практикует. Эти странные новомодные «вы-чи-сления» и прочие непонятные словечки.

С другой стороны, парень не замкнутый и очень сообразительный, а ещё с ним не соскучишься: всё время придумывает что-то интересное.

Фармаэль.

Что меня восхищает, так это то бесстрашие, с которым он вступает в бой. Не завидую тем, кто встаёт у него на пути. Меня, однако, пугает его непоколебимая принципиальность: это может принести проблемы.

ЛИСТ ИГРОКА



МОНСТРОБОЙ

Имя героя Илизшан Торф

Биография «раса ящеров: острозубый, хладнокровный, чешуйчатый», «капитан Стеллы»

Специальные правила

Театральные предметы национальный костюм ящеров, дневник капитана, тёмные очки, 550 Золотых монет

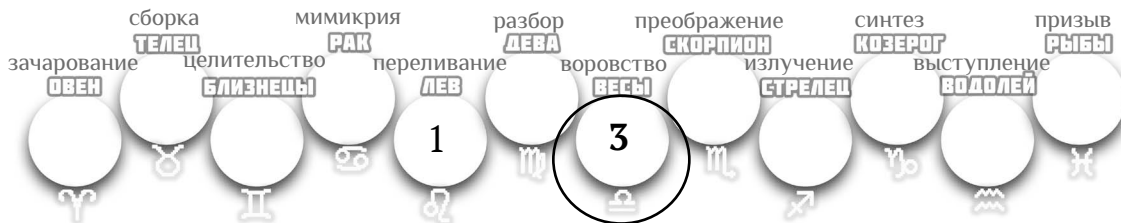
Характеристики

ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
0	-2
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ
2	0

Уровень Вехи

1

ТАИНСТВА



ОСТАТОК ИСПОЛЬЗОВАНИЙ В ДЕНЬ



СФЕРЫ



база бонус осталось

ОЗ

10

10

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ДЗ

12

12

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ОМ

15

8

23

ОЧКИ МАНЫ

3

Боевой архетип «Маг»

СКОРОСТЬ

РЕЗЕРВ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

ФЗ

1

ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

АМ

АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

АЖ

2

АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

АВ

АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

АД

АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Титул

Известные

титулы

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

3

РУКИ

Посох -/-/2/2, двуруч., радиус 1

ГОЛОВА

Шляпа

ГРУДЬ

Кафтан

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

нужно накоплено

ПРИЁМЫ

Огненный укол (изучается)

Прочее

ФАРМАЭЛЬ

Представитель грациозной и изящной темнокожей расы ариев, облачён в одежду из красной кожи. Как и у каждого из его расы во лбу у Фармаэля растут два витых рога, потянув за которые арий может достать свои пси-кинки. Он практикует путь пси-война Совесть: пси-кинки Фармаэля способны что-то разрезать лишь тогда, когда их владелец честен перед самим собой и не колеблется.



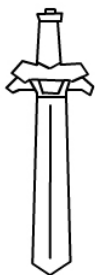
Боевой архетип «Боец»

Заблокированные физические повреждения целиком погашаются.

Заблокированные магические повреждения снижают Душевное здоровье Фармаэля.

Оружие Фармаэля

2 Пси-кинка с параметрами Палаша



Палаш
одноручный меч

АТАКА 2/3/4/4
РАДИУС 1

Ранг 1

Содержит Способность [изучение: 2 ЕА]

Блеск Стали 3 ОЗ

Аспект Жизнь

Эффект (только с оружием типа меч): вы проводите обычную атаку оружием и накладываете на цель Ауру Слепоты*.

Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сферы Овна

* Слепота: при совершении атаки бросьте D6, если выпало 1, 2 или 3, то ваша атака промахивается. Аура разряжается после трёх случившихся по её вине промахов или наложения следующей такой же Ауры.



Родной Знак Овен

Уровень Вехи 1

Биография «арий: грациозная темнокожая раса, витые рога (пси-клинки)», «путь пси-воина Совести»

Театральные предметы одежда из красной кожи, 50 Золотых монет

Характеристики Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0

Доступ к Таинствам Зачарование (смотри *страницу 78*) и Выступление (смотри *страницу 88*)

Очки здоровья 14

Душевное здоровье 10

Скорость 3

Очки маны 4

Экипировка Одевание Тлена

Сумма защит экипировки

Анти-Мана 1, Анти-Жизнь 1

Специальные правила

Пси-клинки (тактическое)

Каждую полночь арий ассоциирует свои пси-клинки с одним оружием, которое он имеет (оружие должно принадлежать к типу *кортик*, *меч* или *топор*, а каждый пси-клинок в свою очередь является оружием всех этих трёх типов одновременно). Зарабатываемая в сражении Единица Аспекта пойдет в это привязанное к пси-клинкам оружие.

В начале игры пси-клинки Фармаэля ассоциированы с оружием Палаш. Достаются и убираются пси-клинки как обычное оружие.

Вместо физических поврежде-

ний каждый пси-клинок наносит повреждения Светом. Фармаэль может сражаться двумя своими пси-клинками одновременно (выполняя двойную атаку вместо обычной), если атакует ими одну цель. На атаку каждым клинком кидается отдельный четырёхгранник, и если цель имеет защиты от Аспекта Время (световые повреждения относятся к этому Аспекту), то защиты сработают против каждого удара отдельно.

Данная способность не разрешает бой с любыми другими двумя оружиями.

Если Фармаэль совершает приём, который предписывает совершить атаку оружием, то в этом случае можно сделать удар лишь одним пси-клинком.

Каждый пси-клинок можно метнуть в одну цель в радиусе 2 + Разум Фармаэля клеток, тратя на это Боевое действие. Пси-клинок попадёт в цель и нужно будет кинуть четырёхгранный кубик на определение урона, как при обычной атаке этим оружием.

Чтобы восстановить оба клинка на своей голове (где бы они в тот момент не находились) Фармаэлю требуется потратить 3 ОД. При этом провоцируются Ответные атаки от близко стоящих врагов. Клинки восстанавливаются вместе, даже тот, что был в этот момент в руках у Фармаэля.

база бонус осталось

ОЗ 14 14

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ДЗ 10 10

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ОМ 4 4

ОЧКИ МАНЫ

3 Боевой архетип «Боец»

СКОРОСТЬ

РЕЗЕРВ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

ФЗ

ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

АМ 1

АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

АЖ 2

АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

АВ

АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

АД

АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Титул

Известные

титулы

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

РУКИ Два Пси-клинки с параметрами Палаша

ГОЛОВА

ГРУДЬ Одеяние Тлена

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

2

5

нужно накоплено

ПРИЁМЫ
Блеск Стали (изучается)

Прочее оружие Палаш 2/3/3/4, одноруч., радиус 1

Мастерство Времени:

Дар с Одежаний Тлена, страница 129 (изучается)

В отличие от прёмов Дар не действует до тех пор, пока не будет изучен.

САРМИК СТАЛЬ

Задумчивый юноша в синей робе. Носит очки. Увлекается вычислительной магией, в которой используется волшебный мел. Этот тип магии позволяет оказывать незначительное вмешательство в линии судьбы: рисуя геометрические фигуры и вычисляя формулы, маг понимает, в каком месте пространства ему нужно оказаться в определенный момент для совершения эффекта. Особенно сильным эффект получается тогда, когда магу повезет занять «место за спиной у Судьбы». Волшебный мел следует беречь от влаги — намочив, тот временно перестает работать.



Боевой архетип «Медиум»

Заблокированные физические повреждения Сармик может как угодно распределить между Очками здоровья и Душевым здоровьем.

Заблокированные магические повреждения целиком погашаются.

Оружие Сармика



Воздушный прут
двуручный посох

АТАКА -/-/1/2
РАДИУС 1
БОНУС +6 ОМ

Ранг 1

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Радужный Луч 1 ОМ

Аспект Мана, Стихия Воздух

Эффект: одна любая цель в радиусе 3 от вас получает 2 повреждения Воздухом.

Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Рака



Родной Знак Водолей

Уровень Вехи 1

Биография

«человек»,

«вычислительный маг»

Театральные предметы

синяя роба, очки, волшебный мел

Храктеристики

Ловкость -1,

Тело -1,

Разум 0,

Интуиция 2

Доступ к Таинствам

Выступление

(смотри *страницу 88*) и

Преображение

(смотри *страницу 85*)

Очки здоровья 12

Душевное здоровье 12

Скорость 3

Очки маны 7

Экипировка

Балахон,

2 Кольца Жизни

Сумма защит экипировки

Физическая Защита 1

Бонусы

+4 ОЗ (в сумме от Колец Жизни),

+6 ОМ (от Воздушного Прута)

Известные Титулы

Сказитель (+1 Анти-Мана) и

Скальд (персонаж восстанавливает

1 ОМ в начале каждой Фазы боя)

Активный Титул

Скальд

Специальные правила

Вычислительная магия

(театральное)

Сармик может написать волшебным мелом формулу, чтобы предугадать действия цели, имя которой ему известно.

Вычислительному магу требуется потратить минуту времени и 1 ДЗ, чтобы написать формулу. Также необходима ровная поверхность, на которой будут нарисованы символы. Если такой поверхности нет, то Сармик может рисовать прямо в воздухе, но тогда время увеличится до 20 минут.

Для определения успешности Мастер назначает проверку по Интуиции со сложностью равной 6 + уровень цели. Если проверка была успешной, то Сармик получает приблизительные знания о том, что будет делать цель в течение 1 часа. В случае провала Сармик не может вычислять действия этой цели в течение следующего часа.

Примечание.

Цель может особо оберегаться Судьбой, тогда Мастер может повысить сложность проверки. Кроме того оракулы и предсказатели чаще всего имеют иммунитет к вычислительной магии.

При провале вычислений Сармик может потратить допол-



база бонус осталось

ОЗ

12

12

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ДЗ

12

12

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ОМ

7

6

13

ОЧКИ МАНЫ

3

Боевой архетип «Медиум»

СКОРОСТЬ

РЕЗЕРВ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

ФЗ

1

ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

АМ

АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

АЖ

АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

АВ

АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

АД

АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

1

РУКИ

Воздушный Прут -/-/1/2, одноруч., радиус 1

ГОЛОВА

ГРУДЬ

АКСЕССУАР

Кольцо Жизни

АКСЕССУАР

Кольцо Жизни

нужно накоплено

ПРИЁМЫ

Радужный Луч (изучается)

Титул Скальд

Прочее

Известные

титулы

- * Сказитель (+1 Анти-Мана)
- * Скальд (персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой Фазы боя)

нительно 1 ДЗ, чтобы узнать наверняка сложность вычислений для данной цели или то, что вычислительная магия на неё не действует.

Если проверка была успешной, и вместе с этим на её кубике выпало 6, то считается, что Сармик занял временно-абсолютный фатум-кластер («место за спиной у Судьбы») по отношению к цели. В таком случае вычислительный маг может изменить планы этого существа в пределах 1 часа. Для изменений требуется дополнительная плата. Если нужно, чтобы цель просто не делала то, что должна была, то Сармик потеряет 1 ДЗ. Если же требуется, чтобы цель сделала что-то новое, чего делать не собиралась, то Сармик теряет 3 ДЗ (или больше, как решит Мастер).

Примечание.

Если цель по той или иной причине выпала из связей с Судьбой и не имеет предназначения, то Сармик сразу занимает в отношении неё временно-абсолютный фатум-кластер: ему не потребуется проверка (лишь написание формулы) и он может менять действия цели.

С помощью вычислительной магии можно попытаться отыскать существо или предмет. Для этого Сар-

мик в течение пяти минут рисует в воздухе символы. Он также тратит 3 ДЗ в том случае, если ещё не видел то, что собирается найти. После этого символы сплетаются в светящийся клубок, который существует в течение часа и катится к ближайшей максимально подходящей цели.

Как только клубок оказывается в метре от искомой цели, то его действие досрочно заканчивается и он пропадает. Нельзя сотворить новый клубок, пока не исчез предыдущий.

Если мел намок, то действие всех вызванных с его помощью эффектов сразу же прекращается.

Прогноз

(тактическое)

За трату 2 ОМ Сармик может узнать (игрок спрашивает у Мастера) какую именно цель монстры точно не будут атаковать в свой ход.

После этого Сармик может дополнительно потратить 2 ДЗ, чтобы изменить эту цель, назначив любое другое существо.

Пульс волшебства

(тактическое)

Если Сармик изучает Магию с оружия или боевого предмета, то ему требуется влить туда на 1 ЕА меньше, чем указано.

Данный эффект не позволяет снизить цену изучения до 0 ЕА.





ТРУАНН

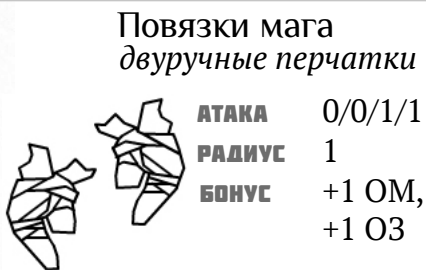
Невысокая темноволосая девушка со скрытым характером. Длинные чёрные волосы, словно живущие собственной жизнью, практически полностью скрывают свою обладательницу: чаще всего видно только её лицо.

Труанн — ведьма-трансплантолог. Она таскает с собой большую пухлую книжку, в которой содержатся заговоры и рецептура различных зелий.

Боевой архетип «Ловкач»

Повреждения, заблокированные любимыми защитами Труанн (как Физической, так и магическими) снижают её Душевное здоровье.

Оружие Труанн



Повязки мага
двуручные перчатки

АТАКА 0/0/1/1
РАДИУС 1
БОНУС +1 ОМ,
+1 ОЗ

Содержат Магию [изучение: 2 ЕА]

Тряска 2 ОЗ

Аспект Жизнь, Стихия Земля

Эффект: укажите 3 любые клетки в радиусе 2 от себя (можно выбирать одну и ту же клетку). Все цели стоящие на этих клетках получают 1 повреждение Землём (если одна клетка указана дважды или трижды, то соответственно такая цель получит 2 или 3 повреждения).

Ранг 1

Цена: 55 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Близнецов, 1 Сфера Рака

Родной Знак Скорпион

Уровень Вехи 1

Биография

«человек», «скрыта длинными живыми волосами», «ведьма-трансплантолог»

Театральные предметы

одежда, Ведьмовская книга, 20 Золотых монет

Характеристики Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Доступ к Таинствам

Преображение (смотри *страницу 85*) и Призыв (смотри *страницу 90*)

Известные призываемые

существа Летучая Мышь

Сферы Имеет 10 Сфер Овна и 10 Сфер Водолея

Очки здоровья 10

Душевное здоровье 20

Скорость 3

Очки маны 6

Экипировка

Колпак, Балахон

Сумма защит экипировки

Анти-Мана 1, Анти-Жизнь 1, Анти-Время 1, Физическая Защита 1

Специальные правила

Трансплантология

(театральное)

Труанн умеет вливать в отдельные органы говорящего существа душевную силу, временно контролируя их. Делает она это за трату 1 ДЗ, на время равное 20 минутам за каждый свой уровень.

Лучше всего Труанн владеет специальными приворотами и проклятиями, которые развязывают язык жертвы или вызывают непослушание конечностей. Кроме этого ведьма умеет таким же способом отсоединять свой левый глаз от тела, увеличивая его в размерах и используя в качестве шпиона (если время действия истекает, то глаз летит обратно к хозяйке). Возможны прочие применения трансплантологии (которым Мастер может при желании назначать различные проверки).

Трансплантология

(тактическое)

Труанн тратит 2 ДЗ и накладывает положительную или отрицательную Ауру Заговора на любую цель, кроме себя. Аура пропадает в конце следующего хода цели.

Аура Заговора: Скорость цели временно снижается до 1, и исчезают все её пункты Анти-Маны и Анти-Жизни, либо Скорость цели увеличивается на 2 и она тратит на 2 ДЗ меньше в оплату своих приёмов Аспекта Душа (но в любом случае не меньше чем 1).

Ведьмовская книга

Примечание. Этой книгой могут пользоваться лишь те, кто обладает чертой «ведьма» (или другой, похожей).



Заговоры:

Мнемос (читается 5 минут):

1 раз в день вы заставляете одно существо потерять память на 10 минут (или меньше), но на это время тоже теряете память.

Свармо (читается 10 секунд):

3 раза в день вы на 5 минут можете рассыпаться на кучу паучков.

Чейжини (читается 5 минут):

1 раз в день вы можете на 10 минут забрать у другого существа одну черту биографии (взяв себе).

Рецепты:

Примечание. Владелец книги может собирать из Сфер специальные расходимые предметы (для использования в тактическом сражении).

Известное Труанн призываемое существо

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

животное, Рак, уровень 1

Крылатое создание, ведущее преимущественно ночной образ жизни. Считается, что тёмные колдуны после своей смерти перерождаются в стаи таких животных.

ОЗ 3

СКОРОСТЬ 4

1-14 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.

15 ... 2 повреждения ...

16-20 **Вампиризм** (Способность) Похищает 1 ОЗ у цели в радиусе 2, забирая их себе в виде временных ОЗ.

Зелье

2 Сферы Овна + 2 Сферы Водолея

Применение: 2 ОД

Эффект: восстанавливает до 3-х Очков здоровья (себе или существу в радиусе 1) или наносит 3 сверхестественных повреждения *нежити* (в радиусе 1).

Мазь тайны

5 Сфер Овна

Применение: 2 ОД

Длительность: 3 хода

Эффект: +1 временный пункт Анти-Маны (себе или существу в радиусе 1).

Настой марецвета

3 Сферы Водолея

Применение: 2 ОД

Эффект: восстанавливает до 3-х Очков маны (себе или существу в радиусе 1).

база бонус осталось

ОЗ

10

1

11

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ДЗ

20

20

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ОМ

6

1

7

ОЧКИ МАНЫ

3

Боевой архетип «Ловкач»

СКОРОСТЬ

РЕЗЕРВ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

ФЗ

1

ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

АМ

1

АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

АЖ

1

АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

АВ

1

АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

АД

АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Титул

Известные титулы

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

2

нужно накоплено

РУКИ

Повязки Мага 0/0/1/1, двуруч., радиус 1

ГОЛОВА

Колпак

ГРУДЬ

Балахон

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

ПРИЁМЫ

Тряска (изучается)

Прочее

Известные призываемые существа:
Летучая Мышь

ЗАРИО БАНГО

Весёлый энергичный мужчина в тёмной шляпе, одет в серый комбинезон и жёлтую куртку. Словоохотлив, любит рассказывать всяческие интересные истории.

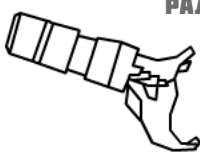
Зарио неплохо обращается с пистолем, который носит на поясе. Разбирается в устройстве магических кристаллов, летающих кораблей и прочей маго-технике.



Оружие Зарио

Миг
одноручный пистоль*

АТАКА 2/6/6/9
РАДИУС от 3 до ...



Ранг 2

Цена: 200 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сфер Льва

Содержит Способность [изучение: 5 ЕА]

Разделённая Скорбь 3 ДЗ

Аспект Душа

Эффект: если любой персонаж уже выстрелил из оружия с типом *пистоль* в этой Фазе, то вы дополнительно наносите по 3 физических повреждения всем целям, которые получали от него урон.

* Пистоль бьёт по линии, проведённой от вас до любой клетки поля боя. Он наносит Мистические повреждения, которые можно как угодно распределять между всеми целями на линии, начиная с минимального радиуса пистоля (3) и дальше. Особенность Мистических повреждений в том, что их нельзя заблокировать защитами, но из их величины вычитается сумма всех защит цели (Физическая защита, Анти-Мана, Анти-Жизнь, Анти-Время, Анти-Душа). Если же у цели не было ни одной защиты, то при любом не нулевом количестве назначенных ей Мистических повреждений, она потеряет ОЗ равные своему уровню.



Боевой архетип «Медиум»

Заблокированные повреждения
Зарио может как угодно распре-
делить между Очками здоровья и
Душевым здоровьем.
Заблокированные магические по-
вреждения целиком погашаются.

Родной Знак Близнецы**Уровень Вехи** 1**Биография**

«человек», «снайпер», «маго-
техник»

Театральные предметы

комбинезон, куртка, шляпа,
кристалл «Зиппо», 80 Золотых
монет

Характеристики

Ловкость -1,

Тело -1,

Разум 0,

Интуиция 2

Доступ к ТаинствамЦелительство (смотри *страницу 80*)и Сборка (смотри *страницу 80*)**Очки здоровья** 12**Душевое здоровье** 12**Скорость** 3**Очки маны** 7**Экипировка**

Балахон, Шапка

Сумма защит экипировки

Анти-Жизнь 1,

Физическая Защита 1

Специальные правила**Пистоль модели «Зиппо»**

(театральное)

Оружие, которое носит Зарио, об-
ладает уникальными свойствами:
его боевые параметры аналогичны
обычному пистолу Миг, за исклю-
чением того, что внутри находится
особенный магический кристалл.
С помощью этого кристалла Зарио
может переключать пистоль в не-
обычные режимы: фонарик или ге-
нератор силового луча.

В режиме генератора, произво-
димым силовым лучом можно под-
тягивать к себе предметы, чей вес
не превышает 50 килограмм с рас-
стояния не далее чем 10 метров,
кроме этого можно зацепиться
за любую поверхность на расстоя-
нии 15 метров, помогая себе взби-
раться к ней.

Если этим пистолем пользуются
те, кто не разбирается в маго-тех-
нике (не имеет черты «маго-техник»
или похожей), то для переключе-
ния устройства в эти специальные
режимы им потребуются проверки
по Разуму со сложностью 8.

Зарио может потратить 4 часа
на то, чтобы изъять кристалл «Зиппо»
и вставить его в другой пистоль.



база бонус осталось

ОЗ

12

12

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ДЗ

12

12

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ОМ

7

7

ОЧКИ МАНЫ

3

Боевой архетип «Медиум»

СКОРОСТЬ

РЕЗЕРВ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

ФЗ

1

ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

АМ

1

АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

АЖ

АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

АВ

АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

АД

АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Титул

Известные

титулы

РУКИ

Миг 2/6/6/9 мистич. уро-на, радиус: от 3 до ...

ГОЛОВА

Шапка

ГРУДЬ

Балахон

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

5

нужно накоплено

ПРИЁМЫ

Разделённая Скорбь (изучается)

Прочее

В этом разделе мы подробнее разберём различные показатели ваших персонажей. Но для начала поговорим о том, что знают герои мира Сюр про самих себя.

Волшебный мир игры отличается от нашего с вами реального. Здесь действуют иные законы и правила жизни. Так, например, слегка прищурившись, любой герой может увидеть магические Сферы, вращающиеся вокруг него, словно миниатюрные едва различимые спутники. Этот факт (как и многие другие) никого не удивляет и считается совершенно естественным.

В определённых условиях подобные свободные Сферы можно терять, приобретать, преобразовывать в материю. Другое дело Сферы внутренние, которые нельзя увидеть или сосчитать. Именно они образуют **иррацио** — первооснову, которая есть у любого существа.

Каждый герой ощущает состояние своей иррацио: это особенная гамма чувств, благодаря которой он имеет довольно чёткое осознание того, что у него есть здоровье и мана. Прочие свои боевые показатели герой воспринимает смутно, как некие привычные закономерности, которые сложно описать словами.

О некоторых своих параметрах

герой и вовсе не подозревает, как, например, то, что у него есть Характеристики, боевой архетип и уровень.

Дыхание иррацио практически не влияет на обычную жизнь, зато пробуждается во время сражений, а их во вселенной игры хватает: открытые пространства буквально переполнены монстрами. Большинство из них зарождаются диким образом, формируясь под влиянием взаимодействующих сырых магических энергий, и нападают на различных путников даже не по причине злобы или голода, а благодаря эффекту притяжения первооснов.

«Благодаря этим уникальным опытам мне удалось установить, что дикими существами движет отнюдь не ненависть. Очарованные сиянием наших внутренних кристаллов идут они в бой. Иррацио притягивает их! Таким образом, я вынужден констатировать, что концепция «злого мира» уважаемого Гателя на сегодняшний день устарела и более не выдерживает критики».

*Из «Учения об иррацио».
Сигмар, солнечный эльф*



Постоянно сталкиваясь с агрессией со стороны дикой природы обитатели мира Сюр научились создавать специальные боевые предметы, для того, чтобы разрушать чужие иррадио и защищать свои. Так появились разной степени эффективности оружия и экипировка, разработанные адептами различных учений и концепций.

Итак, какой же набор параметров присущ вашему герою.

Уровень Вехи

Общий показатель степени развития персонажа в игровой вселенной, о наличии которого герой совершенно не подозревает.

В начале игры **уровень Вехи** (или просто **уровень**) каждого героя равен 1, но в дальнейшем он может вырасти (подробнее на *странице 94*).

Знаки

Каждому созданию сказочной вселенной покровительствуют 12 созвездий, но одно из них особенное — это тот Знак, под которым существо появилось на свет.

Знаки позволяют героям пользоваться мистическими силами, Таинствами (*страница 78*). Кроме того, героям разных Знаков свойственны разные черты характера (подробнее на *странице 223*), на которые игрок может ориентироваться, описывая действия героя.

Биография

Этот элемент служит подспорьем для игрока и Мастера, содержит важные сведения о сути персонажа. Мастер может добавлять в игру какие-то новые факты, основываясь на биографии героя: знакомых, родственников, места, связи, способности, знания. Игрок в свою очередь получает представление о границах возможностей персонажа и ориентируется на них при совершении действий от лица своего персонажа.

Мотивы поступков героя, так или иначе, связаны с его биографией, поэтому в принятии решений игроку достаточно руководствоваться этим параметром персонажа. Помните, что ваш герой это самостоятельная личность, не похожая на вас и обладающая собственными представлениями об окружающем мире.

Биография участвует в разрешении игровых заявок, снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед героем (подробнее на *страницах 51, 52*). Например, взломщик, легко открывает обычный замок без проверок, в то время как герою не сведущему в подобных делах Мастер может назначить проверку (например, по Ловкости).

Характеристики

Характеристики показывают степень успешности персонажа в четырёх простейших классах действий

и играют роль в проверках (подробнее на *странице 52*).

Заметьте, что значения Ловкости, Тела, Разума и Интуиции не определяют образ жизни персонажа (это делает биография), а лишь дополняют его. Герой может иметь Разум *минус два* (-2) и при этом быть гениальным математиком по биографии.

Скоростной бегун может иметь низкую Ловкость, и она не мешает ему хорошо показывать себя в других повседневных делах, связанных с бегом. Он просто будет чуть менее удачлив в этом, чем бегуны с более высокой Ловкостью или персонаж, который бегуном не является, но по каким-то причинам имеет запредельную Ловкость.

Герой (в отличие от игрока) совершенно не знает о том, что на успешность его действий влияют Характеристики определённой величины. Его жизнь подчиняется вере в себя и личным амбициям. Он не может сравнить свои достижения с чьими-то ещё по абсолютной шкале, в оценке своих качеств он достаточно субъективен. Одних не останавливают неудачи, в то время как другие обманывают сами себя, зарывая истинный талант в землю.

В этом незнании кроется особенная прелесть: эта уверенность действительно превращает мыслимое в явное — герой получает биографию, облегчающую тот спектр дей-

ствий персонажа, который с нею связан.

Те действия героя, которые могут быть связаны с его биографией имеют повышенные шансы на успех (решение об этом принимает Мастер). Характеристики же дают представление об общей успешности различных действий героя, которые на текущий момент не входят в компетенцию его биографии.

Театральные предметы

Сюда входят сведения о носимых персонажем вещах: одежда, инструменты, еда, декоративные предметы, полезная мелочёвка, магические вещи и Золотые монеты.

Герой может переносить любое количество подобных предметов, даже нет нужды объяснять, как именно герой это делает: считается, что переносимые предметы растворены в поле его Сфер. При особом желании Мастер может наложить некоторые ограничения.

Список с примерами разных магических вещей находится на *странице 135*.

Игрок сам определяет, какие из его театральных предметов надеты на самого персонажа либо лежат в каких-то его сумках/рюкзаках, а какие персонаж несёт внутри своего поля Сфер. Это не играет существенной роли, лишь меняет описание итогового внешнего вида героя. Для



активации театральных предметов не обязательно надевать их, а рас-творённые переносимые предметы могут быть украдены у героя так же легко, как и те, что сейчас на нём.

Таинства

Герои в обычной жизни и во время тактического сражения могут применять мистические дисциплины, Таинства, которые предоставляются созвездиями (Таинствам посвящён отдельный раздел, *стр. 78*).

В начале игры персонаж обладает доступом в Таинства двух Знаков, один из которых тот, под созвездием которого герой родился. Начинающий персонаж получает на день 3 использования Таинств родного Знака и 1 использование другого известного ему Знака. Каждую игровую полночь все потраченные использования восстанавливаются.

Развиваясь во время приключений, герои смогут повышать число использований тех Таинств, что у них есть, и получать доступ в новые Таинства.

Обратите внимание, что использования каждого Таинства могут быть потрачены двумя различными способами: для театрального или тактического эффекта. Во время тактического сражения вам доступно лишь тактическое применение Таинств, а вне боя только театральное (с некоторыми исключениями).

Скорость и Очки действия

Каждый ход во время тактического сражения герой получает **Очки действия** равные своей Скорости. Эти очки можно тратить на перемещение: 1 клетка тратит 1 Очко действия. Можно передвигаться только в те клетки, которые прилегают границами к текущей, но один раз в ход доступен один шаг по диагонали.

Различные эффекты могут увеличивать или уменьшать Скорость персонажей, изменяя и то количество Очков действия, которые они получают.

Боевое действие

На каждый ход герой получает 1 **Боевое действие**.

Боевое действие расходуется на совершение атаки либо приёма. Некоторые Таинства и прочие манёвры тоже могут расходовать Боевое действие.

Если приём предписывает совершить атаку, то она не потребует траты дополнительного Боевого действия. Приёмы, кроме траты Боевого действия, требуют в качестве оплаты один из следующих ресурсов: Очки здоровья, Очки маны, Очки действия, Душевное здоровье.

Когда у героя не осталось Боевых действий, то он теряет возможность перемещаться на этом ходу, даже если у него остались неизрасходованные Очки действия.

Очки здоровья

Отражают количество здоровья, прочность иррацио. Когда Очки здоровья снизятся до 0, то персонаж валится без сознания, а при значении минус 6 (-6) или ниже существо считается умершим.

Если Очки здоровья оказались меньше 1 во время тактического сражения, то герой окажется в одном из предсмертных состояний, которые описаны на *странице 67*.

Очки здоровья полностью восстанавливаются каждую игровую полночь, если были равны 0 или выше. Если же в момент наступления полуночи герой имел любое отрицательное количество Очков здоровья, то он умирает.

Душевное здоровье

Этот параметр показывает количество душевных сил, силу иррацио.

Если герой потеряет все пункты Душевного здоровья, то в течение этого дня он перестает творить боевые приёмы, Таинства, различную небоевую магию и прочие свои сверхестественные возможности. В сражении такому герою остаются лишь атака и приём того оружия, что он держит в руках.

Душевное здоровье полностью восстанавливается каждую полночь (если только персонаж не находится под действием проклятий или похожих негативных эффектов).

Очки маны

Запас магической энергии героя, которая возникает только во время сражения, заряд иррацио. Считается, что эта энергия возникает при столкновении полей иррацио тех существ, которые вступают в схватку.

Полные Очки маны появляются у каждого героя в момент начала боя, не важно, сколько их он потратил в предыдущей стычке.

Боевой архетип

Когда персонаж получает повреждения в бою, то теряет Очки здоровья (равные повреждениям) приближая тем самым момент своей гибели. Если у персонажа есть защиты, то часть урона блокируется. От архетипа героя зависит то, что происходит дальше с этими заблокированными повреждениями.

Названия архетипов условны и герои о них не знают.

«Маг»: персонаж данного архетипа обычно держится вдали от ближнего боя и полагается на магию.

Повреждения, заблокированные его Физической защитой, снижают Душевное здоровье.

Повреждения, заблокированные магическими защитами, целиком погашаются.



«Ловкач»: этот изворотливый и неунывающий архетип достаточно уязвим, но в то же время универсален. Ему подойдёт любая позиция на поле боя. Повреждения, заблокированные любимыми его защитами, снижают Душевное здоровье.

«Боец»: этому архетипу лучше удаётся держать ближний бой, однако магические атаки способны поколебать его уверенность. Повреждения, заблокированные его Физической защитой, целиком погашаются. Повреждения, заблокированные его магическими защитами, снижают Душевное здоровье.

«Медиум»: данный архетип лучше других контролирует своё состояние. Повреждения, заблокированные его Физической защитой, Медиум может как угодно распределить между Очками здоровья и Душевым здоровьем. Повреждения, заблокированные магическими защитами, целиком погашаются.

Пример.

В бою Гоблин атакует Фармаэля, нанося ему 4 физических повреждения. Так как у героя не было экипировки с физической защитой, то он просто теряет 4 Очка здоровья, а его архетип не играет роли.

Тем временем другой Гоблин наносит ведьме Труанн 3 физических повреждения. У Труанн архетип «Ловкач». Надетая экипировка даёт ей 1 Физическую защиту, которая блокирует 1 повреждение и направит его в Душевное здоровье, остальные 2 повреждения пойдут в Очки здоровья ведьмы.

Оружие

На старте игры каждый герой получает какое-то начальное оружие. Совершенно не обязательно, что это оружие выглядит именно так, как называется. Игроки или Мастер могут придумывать своему оружию любой внешний вид, который подходит именно под ваш игровой мир, принцип его действия в тактическом бою от этого не изменятся.

Персонаж может носить с собой разное вооружение в любых позволенных Мастером количествах, но в сражении будет использоваться только то оружие которое установлено в боевой слот для рук.

Оружие бывает двуручным либо одноручным, а кроме того подразделяется на несколько *типов*.

Типы оружия

Кортики, мечи и топоры наносят большой урон в ближнем бою и, как правило, содержат Способности (приёмы, связанные с атаками).

Перчатки, жезлы и посохи являются слабым оружием ближнего боя, но часто обладают различными бонусами к параметрам и позволяют изучать Магии.

Луки отличаются тем, что обладают большой зоной поражения, но не самым высоким уроном. Кроме того не бьют врагов вблизи от стреляющего, работая с более дальними дистанциями.

Копья наносят урон по двум клеткам одновременно.

Шары обладают особой возможностью наносить урон поблизости от любой дружественной цели.

Пистолы бьют на огромной дистанции. Наносят специальный урон, распределяя его по целям.

На *странице 61*, в тактических схемах наглядно показано то, как действуют разные типы оружия.

Уроны и защиты

Атаки и прочие приёмы наносят разный вид урона, и всего в Монстробое насчитывается 11 таких видов, которые можно условно разделить на 3 категории:

- * *физический*
- * *стихийные*
- * *специальные*

Физический урон чаще всего наносят обычные атаки героев и существ. От него частично спасает физическая защита.

Стихийные уроны имеют магически-энергетическую природу и чаще фигурируют в различных приёмах. Всего существует 8 стихий, которые собраны в 4 общих класса. От каждого из них спасает своя магическая защита.

Специальные уроны встречаются редко и действуют особым образом. Сюда относятся Сверхестественные и Мистические повреждения.

Сверхестественный урон — это прямые повреждения, игнорирующие любые защиты цели.

Мистический урон идёт через все защиты сразу: из него вычитается сумма защит цели. Если цель не имела защит, то при любом количестве получаемого ею мистического урона она теряет лишь 1 Очко здоровья за каждый свой уровень.



Экипировка

Различные боевые предметы, которые приносят пользу только тогда, когда экипированы в **боевые слоты**. Неиспользуемую экипировку и оружие герой просто носит с собой и не получает предоставляемых ими бонусов, защит, приёмов и атак.

В боевые слоты можно экипировать следующие предметы: оружие (одна или обе руки) щит (одна рука), головной убор (голова), основная защита (грудь), и прочие защитные вещи (аксессуары).

Защиты

Экипировка предоставляет бонусы к физической и магическим защитам персонажа. Эти бонусы складываются и записываются в соответствующие графы Листа Игрока: ФЗ, АМ, АЖ, АВ, АД.

Физическая защита (ФЗ) блокирует указанное количество физического урона.

Анти-Мана защищает от Огня и Воздуха.

Анти-Жизнь защищает от Воды и Земли.

Анти-Время защищает от Света и Тьмы.

Анти-Душа защищает от Силы и Звука.

Магические защиты делятся на 4 класса: Анти-Мана (АМ), Анти-Жизнь (АЖ), Анти-Время (АВ) и Анти-Душа (АД). Каждый класс блокирует урон от двух стихий.

Магия и Способности

Персонажи, игровые субъекты и монстры умеют выполнять во время боя различные приёмы: Магии и Способности.

В отличие от Магий, Способности связаны с атаками, а иногда с определённым типом оружия.

Экипируя новое оружие, игрок, помимо атаки и всего прочего, записывает приём содержащийся внутри него. Этот приём герой сразу же может применять в бою, пока это оружие установлено в боевой слот.

Разные приёмы тратят разные виды ресурса, подразделяясь на 4 разных класса (Аспекты):

Аспект Мана тратит Очки маны (запас магической энергии персонажа, возобновляющийся перед каждым боем) и включает в себя такие стихии, как Огонь и Воздух.

Аспект Жизнь тратит Очки здоровья (запас жизненной энергии героя, восстанавливаемый лечением) и включает в себя такие стихии, как Вода и Земля.

Аспект Время тратит Очки действия (количество действия персонажа в бою, которое выполняется каждый ход) и включает в себя такие стихии, как Тьма и Свет.

Аспект Душа тратит Душевное здоровье (запас душевных сил персонажа, который сложно восстановить) и включает в себя такие стихии, как Сила и Звук.

Единицы Аспекта (ЕА)

В конце каждого тактического боя все герои, принимавшие в нём участие, получают по 1 Единице Аспекта, которая идёт в экипированное оружие или иную экипировку (если та содержит изучаемый приём).

Как только игрок влил в оружие (или экипировку) достаточное количество Единиц Аспекта, то его герой обучается содержащемуся внутри приёму и может приступить к изучению приёмов с других предметов.

Сферы

Это частички магии, которые являются материалом для создания предметов и ресурсом для некоторых специальных возможностей. Сферы зарабатываются в тактических боях, но Мастер может вознаграждать ими героев за соответствующие игровые действия, например, за вытягивание магической энергии из какого-нибудь игрового субъекта

или магического кристалла.

Вне боя герои партии могут меняться своими Сферами как угодно, но во время сражения не могут этого делать.

Специальные правила

Для каждого героя в процессе игры (или во время подготовки к игре) могут быть выработаны определённые правила, более чётко описывающие игровое использование каких-то его биографических особенностей, специальных возможностей, магий и прочих сверхестественных эффектов.

Не все готовые персонажи обладают такими уточнениями и не обязательно, чтобы герой обладал ими в начале игры.

Игроки вместе с Мастером всегда могут выработать новые правила для героев уже в процессе игры.

В нижеследующих разделах вы найдёте различные правила по театральной и тактической частям системы.

О том, как организовать приключение Мастер сможет узнать в разделе «Проведение игры» на *странице 163*.





Любой персонаж может пытаться совершать какие-то действия в мире игры, например: прыгнуть, замаскироваться, удержаться на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полёте, прочитать научную книгу, понять смысл наскальных рисунков, вспомнить легенды и предания, сориентироваться на местности, вскрыть замок и так далее.

Мастер, в свою очередь, каждый раз решает, будет ли заявка игрока успешной или провалится. Для этого ему нужно опираться в первую очередь на биографию того героя, который совершает действие.

Если герой делает что-то элементарное, повседневное или простое (для него), то, скорее всего, его действие будет автоматически успешным и Мастер просто скажет «да, у тебя получилось».

Если же герой делает что-то совсем невероятное или явно противоречащее его биографии, то Мастер запрещает действие и говорит «нет, ты не можешь этого сделать».

Пример. Труанн по биографии является ведьмой, поэтому ей не составит особого труда оценить эффекты различных зелий или приготовить какие-то из них. Ей это легко удаётся.

Явно невозможные для Труанн действия: пытаться поднять дом или зайти в освящённое (запретное для ведьм) место.

Кроме биографий мастер учитывает ещё и игровую ситуацию, которая не всегда может быть известна игрокам.

Пример. Сармик хочет перейти пещерное озеро по мосту, но ещё не знает, что мост — иллюзия. Поэтому то, что ему казалось элементарным, на самом деле является невозможным и его ждёт неприятный сюрприз.

Следует отметить, что для героев с разными биографиями одни и те же задачи могут иметь разную сложность выполнения.

Пример. Зарио по биографии снайпер и умеет достаточно метко стрелять. Но вот в варке зелий он мало что понимает, поэтому подобное дело для

него уже не будет простым. Как и для Труанн меткая стрельба не является простым делом.

ПРОВЕРКИ

Когда игрок заявил действие, которое для биографии его героя в сложившейся игровой ситуации не является таким уж элементарным, то Мастер может назначить проверку по одной из Характеристики:

Ловкость: класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

Тело: класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Разум: класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Интуиция: класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

Примечание. Только от воли Мастера зависит, потребуется ли проверка, и по какому параметру она будет произведена. Игроки могут лишь посоветовать варианты решения, но не могут назначать себе какие-то броски.

Игрок в таком случае должен кинуть шестигранный кубик и прибавить выпавшее значение к величине той Характеристики своего героя, по которой была назначена проверка. Если результат превышает или равен задуманной Мастером **сложности задачи**, то действие будет успешным. Если нет, то действие проваливается.

То, как именно выглядел успех либо провал проверки описывает Мастер.

Проверка это сравнение: **значение на кубике + Характеристика** против **сложности задачи**

Приблизительные базовые сложности задач

4 и ниже: не совсем простое действие (выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)

5-9: трудное, тяжёлое действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжёлого предмета)

10-12: невероятно трудное действие, практически чудо (не сорваться со скалы при шторме, выжить после падения с невероятной высоты)

Мастер устанавливает сложность на свое усмотрение, подходящая биография может эту сложность по-



низить (например, персонажу требуется перепрыгнуть яму, а он как раз умеет быстро бегать).

На сложность могут влиять, по усмотрению ведущего, дополнительные игровые факторы: погода, самочувствие героя, рельеф местности и так далее. Как уже говорилось, не обязательно озвучивать все влияющие на ситуацию факторы игрокам, некоторые могут быть им неизвестны.

Если какой-то персонаж достиг 5-го уровня, то Мастер отныне может по своему усмотрению устанавливать невозможным заявкам этого игрока сложность **13** или выше (в случае успеха происходит чудо), вместо того, чтобы отклонить их.

Сопrotивление обстоятельствам

Когда на героя воздействуют различные внешние эффекты, то Мастер тоже может назначить проверку на то, как персонаж их переносит. Например, выпитая вода могла быть ядовитой и потребуются проверка по Телу, на то, чтобы не отравиться.

Соревнование

В случае соревнования либо противостояния персонажей друг другу сравниваются их броски по выбранной Мастером Характеристике. Побеждает тот, у кого результат оказался выше. До бросков Мастер может выдать героям бонусы к данной

проверке, в зависимости от биографий соревнующихся и игровой ситуации, но не более «+6».

Пример. Фармаэль и Сармик соревнуются в стрельбе из пистолета по камням, противостояние идет по параметру Ловкость (Мастер решил, что меткость входит в компетенцию именно этой Характеристики).

В данном случае Мастер решил не давать героям бонусы за биографию или ситуацию. У обоих Ловкость равна «-1», а результаты бросков их кубиков 4 и 2 соответственно. Фармаэль побеждает с результатом 3 против результата Сармика (1).

Вот если бы они состязались с Зарио, то вероятнее всего проиграли бы, так как он снайпер по биографии и стреляет из собственного пистолета, к которому привык. За сумму подобных благоприятных факторов Мастер мог бы выдать Зарио бонус к подобной проверке: около «+5» или выше.

Кооперативная проверка

Герои могут обеспечивать помощь тому, кому была назначена проверка. Помощь должна быть логически возможна: например, для этого может потребоваться нахо-

даться рядом, соприкоснуться, быть в пределах видимости и так далее.

Тот, кто выполняет проверку, получает «+1» от каждого помогающего ему персонажа. Провалив проверку, персонаж в большинстве случаев лишается возможности делать её повторно в отношении той же самой задачи (на некоторое время). Помогавшие персонажи могут делать собственную аналогичную проверку, но с «-1». Тот, кому помогали, уже не может помочь сам с той же самой проверкой.

Некоторые ситуации подразумевают выбор — помогать, обеспечивая лишь бонус, либо с помощью собственной заявки. Выбрав одно, персонаж, как правило, лишается права сделать другое, так как момент может быть упущен.

Пример. Сармик пытается уклониться от огромной пасти нападающего чудовища, Мастер назначает проверку по Ловкости. Труанн, наблюдающая за этим, для помощи может выбрать что-то одно: помочь проверке Сармика, обеспечив бонус «+1», либо совершить собственное действие.

В первом случае помощь логически возможна, ведь Труанн знает различные заговоры (то есть помогая, она наложит на Сармика лёгкий заговор).

Ведьма решила предпринять собственное действие: бросить камень в пасть. Если оно получится, то, возможно, Сармику не придётся уклоняться (правда Мастер вполне может назначить проверку уже для Труанн на то, попадёт ли она в цель).

Случайности

Бывают ситуации, когда Мастеру необходимо случайно определить одного или нескольких персонажей группы, обратив их внимание на некое игровое событие. Тогда с помощью общей проверки по какой-то Характеристике (каждый игрок бросает кубик за своего героя) выясняются результаты всех героев и из них можно выбрать нужного.

Пример. Персонаж с наивысшим значением Ловкости, при массовой проверке по этой Характеристике первым услышал шорох летящей стрелы, или персонаж с наименьшим значением Ловкости, неуклюже повернувшись, активировал ловушку.

Разные вспомогательные персонажи, которых Мастер ввёл в игру (их называют **игровыми субъектами**), не всегда обладают заранее прописанными деталями и часто вопросы с ними связанные тоже решаются



броском шестигранника. Например, Мастеру понадобилось случайно определить, обладает ли тот субъект, с которым говорят персонажи, определенной информацией или же нет. Мастера в таких случаях интересуется простой ответ «да» или «нет». Для вычисления ответа он кидает (открыто или скрытно) шестигранный кубик, истолковывая значения от 1 до 3 как «нет», и значения от 4 до 6 как «да».

Примечание. Обычно подразумевается, что «да» и «нет» одинаково вероятны. Мастер может изменять рамки числовых значений, если считает, что какой-то из ответов более вероятен. Допустим, какой-то важной информацией игровой субъект поделится с героями только при значении 6 на кубике, а при прочих значениях будет её утаивать или же просто ничего подобного не знает.

Этот же метод подойдет и для выбора кого-то случайного из общей массы игровых субъектов и персонажей. Для этого Мастер распределяет числа от 1 до 6 между теми созданиями (или группами созданий), с которыми случайность могла взаимодействовать. После этого совершается бросок шестигранника, и выпавшее число определяет выбранную цель (или цели).

ОТДЫХ

Персонажи время от времени нуждаются в отдыхе и, если не спали в течение игровых суток, то получают накапливающиеся штрафы: «-2» ко всем Характеристикам и «-1» к величине каждого Знака, за каждый игровой день, когда они не выспались.

За каждый восьмичасовой сон герой может устранить штрафы от двух бессонных суток.

Примечание. Игровые часы и сутки не равняются реальным: в игровом мире время течёт с той скоростью, с которой захочет Мастер. Когда персонажи отправляются спать, то игровые часы могут быть перемотаны к тому моменту, когда герои проснулись утром или же на какое-то произошедшее посреди ночи событие.

ТРАНС

Иногда, испытывая сильные душевные переживания от происходящих в игре событий, персонаж игрока может ненадолго войти в специальное состояние. Это случается в особо драматичные редкие моменты игры, когда Мастер хочет дать игроку прочувствовать весь эмоциональный накал ситуации и объявляет о том, что герой впадает в Транс.

Находясь в Трансе, персонаж преображается, начинает сиять внутренним светом, улучшается внешность, вырастают новые детали одежды: весь облик приукрашивается. Игрок в этот момент имеет возможность красочно описать, как он это себе представляет.

Пример. Илизшан, капитан летающего корабля был сильно ранен в сражении с крылатыми бестиями, а теперь его любимая «Стелла» неслась прямо на скалы. Мастер счёл, что капитана сильно задели эти обстоятельства и разрешает ему войти в особое состояние: Илизшан остро почувствовал отчаяние, вцепившись в уже не слушающийся штурвал, стараясь выправить полёт «Стеллы», светящийся парус которой разъедала чернота. Ужас собственного бессилия и угроза гибели подконтрольного ему экипажа ввели его в Транс. Игрок, управляющий капитаном, описал эту трансформацию: кожа Илизшана стала просвечивать изнутри, пока он весь он засиял ярким зелёным светом. Костяные наросты на его голове удлинились, а одежда, оноким, стала покрываться рунической вязью.

Во время Транса те возможности, что есть у персонажа, многократно усиливаются на небольшое время: от нескольких мгновений до пары минут. После истечения этого времени персонаж возвращается в своё обычное состояние и не скоро будет готов к новому Трансу.

Пример. Игрок продолжает описывать, как выглядели действия капитана: Илизшан вспомнил древние традиции своего народа и, выпустив штурвал из лап, сомкнул их в молитвенном жесте. Закрыв глаза, он погрузился в медитативное состояние. Чёрный парус прорезала нестерпимо яркая зелёная трещина, потом показались новые, повторяя рунический рисунок одежды Илизшана. Из центра паруса потянулись силовые нити, обвиваясь вокруг корабля. Через несколько мгновений приближающаяся к скалам «Стелла» оказалась окружена защитным силовым коконом.

Тёмная сторона Транса

Если персонаж целенаправленно использует силу Транса на то, чтобы забирать чужие жизни, то велика вероятность потерять самого себя, сторев в потоках тьмы.



Если Транс был использован на подобные цели, то игрок бросает шестигранник и прибавляет к выпавшему значению наименьшую Характеристику своего героя. Мастер сверяет результат со следующей таблицей:

7 и выше: персонаж получает штраф, как за одни сутки без сна (смотри *страницу 54*).

6: персонаж получает штраф, как за двое суток без сна и на час теряет сознание.

5 и ниже: персонаж умирает физически (его иррацио уничтожает само себя), если его наименьшая Характеристика была Телом или Ловкостью либо сходит с ума (структура иррацио нарушается непоправимым образом), если его наименьшая Характеристика была Разумом или Интуицией.

ПРИМЕР ВЕДЕНИЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Мастер: ... Итак, отлёт корабля назначен на утро следующего дня. Кто чем занимается?

Игрок 1 (Илизшан): Осматриваю корабль, оценивая общее состояние.

Мастер: Осмотр займёт часа два.
Игрок 2 (Труанн): Пожалуй,

я проведу всё это время за чтением книги.

Мастер: Хорошо. Сармик что делает?

Игрок 3 (Сармик): Сижу в своей каюте, жду дальнейших указаний капитана.

Мастер: Ладно, перематываем время на пару часов вперёд. Сейчас в Утаде 6 вечера. Илизшан закончил осмотр, всё вроде в полном порядке — обшивка целая, световой парус горит ровно. Что делаете дальше?

Игрок 1 (Илизшан): Ну раз всё хорошо, то пожалуй мы зайдём в таверну послушать местные сплетни и нанять в команду того парня, Фармаэля.

Игрок 4 (Фармаэль): Отлично, давайте познакомимся в таверне.

Мастер: Кто идёт в таверну, все?

Игрок 1 (Илизшан): Нет, пойдём я и Сармик.

Мастер: Прошло около 20 минут и вот вы входите в таверну «Поющая рыба». Это было одно из тех приятных, не слишком многолюдных мест, что находятся в укромных уголках города великого потока, славящегося своим непостижимым архитектурным ансамблем. Таверна была открытой и светлой — шесть колонн расположенных по кругу и соединенных между собой резными деревян-

ными ширмами. Здесь было достаточно уютно: резные стульчики, низкие дубовые столы, приветливые официантки.

Игрок 1 (Илизшан): Захожу, присаживаюсь за свободный столик.

Игрок 3 (Сармик): Осматриваюсь, что за посетители?

Мастер: Одна из девушек подходит к столику Илизшана и спрашивает, что он будет заказывать.

Илизшан: Милейшая, можно вас попросить принести бутылочку рома и бокал виноградного ссока для моего друга.

Мастер: Официантка улыбается и, кивнув Илизшану, удаляется выполнять заказ. Сармик видит, что сегодня посетителей совсем мало. В дальнем углу таверны сидит какой-то старик в кожаном плаще, разложив на столе детали какого-то механизма. Чуть ближе находится столик, где сидит ледяная нимфа, и о чём-то беседует со стоящим рядом пони.

Игрок 3 (Сармик): Подхожу к Илизшану, сажусь и начинаю прислушиваться к беседе этих двух.

Мастер: Да, садись рядом с ящером. Сделай бросок по Ловкости, чтобы услышать разговор.

Игрок 3 (Сармик): выпало 5, в сумме получается 4.

Мастер: До Сармика долетают

только обрывки фраз, отголоски водопада заглушают речь. Всё, что он смог понять — нимфа, по всей видимости, даёт пони какие-то указания.

Сармик: *обращаясь к ящеру* Капитан, вы знаете эту парочку?

Илизшан: *окинув взглядом пони и нимфу* Нет, Саармик. Откуда. Я здесь бываю не чассто.

Мастер: Официантка приносит поднос и ставит его на столик.

Илизшан: О, благодарю вассс!

Сармик: *отхлебнув из бокала* Ммм, чудесно!

Мастер: Тем временем двери таверны открываются, и на пороге появляется Фармаэль.

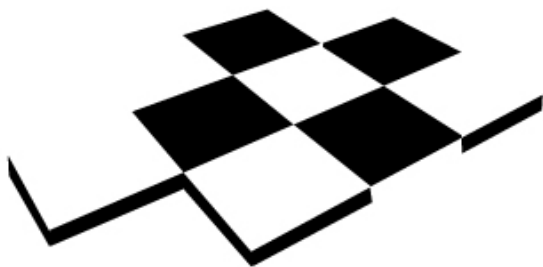
Игрок 4 (Фармаэль): Вы видите темнокожее существо в одежде из красной кожи. Это представитель расы ариев, мужчина. Двигается он плавно, словно эльф. На голове растут два изгибающихся рога. Его зрачки излучают свет. Остановившись, он осматривает таверну.

Мастер: За одним из столиков видишь ящера, о котором тебе говорили. Рядом с ним сидит подросток, судя по одежкам — какой-то волшебник.

Фармаэль: *обращаясь к ящеру* Сэр Илизшан, я полагаю?

Илизшан: Да, вы не ошиблись мисстер Фармаэль. Приссаживайтесь...





Время от времени повествовательный ход приключения прерывается сражениями на тактическом поле, ход которого регулируется особыми правилами.

Тактический режим рекомендуется использовать для более-менее значимых боёв, а всякие мелкие стычки можно решать по-простому, не выходя из повествовательного режима.

В тактическом бою используется поле, разбитое на клетки (вы можете распечатать образец со *страницы 252*, изготовить собственное поле или использовать шахматную доску).

Каждый участник должен быть чем-то отмечен (специальной фишкой, фигуркой, пуговицей, жетоном, кубиком и так далее) и выставлен на поле сражения. Это касается и героев и монстров. Главное запомните, кто чем отмечен.

Первым делом выясняется очерёдность ходов, согласно которой в процессе боя право на действия будет переходить от одного участника к другому.

Время боя разбито на отрезки называемые **Фазами**. Для ограничения количества возможных сопровождающих бой театральных действий считается, что каждая Фаза длится 5 секунд внутриигрового времени. Когда все участники боя сделали свои ходы, то наступает следующая Фаза и так до конца сражения.

ИНИЦИАТИВА

В начале боя игроки бросают шестигранный кубик (D6), выясняя **Инициативу** своих героев. Мастер тоже делает броски, для противников и союзников партии. Он может бросать Инициативы как для каждого игрового субъекта отдельно, так и для группы субъектов.

За каждым участником боя закрепляется выпавшая на кубике Инициатива, и первыми ход получают те, у кого значение Инициативы самое большое (следом действуют те, у кого значения меньше).



Одинаковые значения Инициатив персонажей означают то, что их действия будут максимально синхронизированы: они смогут дробить и комбинировать их в течение своего общего хода.

Пример. У Зарио и Труанн выпали одинаковые значения Инициативы: 5. Теперь в бою, когда начинается их совместный ход, они могут менять очередность своих действий и дробить их. Допустим, это может выглядеть так: Зарио переместился на несколько клеток, потом перемещается Труанн. После этого Зарио выполняет опасный приём, получая Ответную атаку от рядом стоящего монстра. Затем Труанн восстанавливает Очки здоровья Зарио лечебным Зельем и на этом их общий ход закончился.

Враги также могут обладать одинаковыми с персонажами значениями Инициативы, но такие противники всегда получают свой отдельный ход уже после героев.

Любой игрок может пожелать отложить свой ход на конец текущей Фазы. Если несколько участников откладывают свой ход таким способом, то они не начнут действовать синхронно — для каждого из них обрывается новое место в очереди.

Примечание. Если самым первым выпало ходить персонажу, у которого отсутствует Душевное здоровье, то он получает 1 временное Душевное здоровье на этот бой, если сразу же отложит свою Инициативу на конец Фазы.

ВРАГИ

Устраивая тактическое сражение, Мастер решает, какие существа будут противостоять героям. Мы будем называть простейших вражеских существ монстрами (список находится на *странице 185*).

Поведение монстров заслуживает отдельного слова: Мастер кидает двадцатигранный кубик (D20) в ход существа и определяет приём, который существо должно произвести (выпавшее значение попадёт в один из указанных для атак и приёмов интервалов).

После этого Мастер принимает решение о том, куда монстр должен передвинуться, ориентируясь на Скорость. Монстр может выполнить действие и передвинуться, либо сначала передвинуться, а потом выполнить действие. Если по каким-то причинам совершить указанное действие невозможно ни до, ни после перемещения, то существо теряет свое действие в этот ход, выполняя только перемещение.

Все существа, участвующие в бою



имеют такой неявный параметр как **размер**. Стандартно он равен 1, это означает, что существо занимает одну клетку поля боя. Существа большего размера занимают больше клеток и если эффект наносит урон сразу по нескольким клеткам существа, то от каждой оно получит отдельные повреждения.

За победу в каждом тактическом бою герои зарабатывают по одной Единице Аспекта, которые идут в их оружие (в изучаемый приём) или экипировку (в изучаемый Дар).

Ещё за победу каждый герой получает Сферы одного любого Знака из тех, куда у него есть доступ. Количество зарабатываемых Сфер равняется величине Знака (таким образом, герой может выбирать между тем, сколько получит Сфер и какие они будут).

Вне боя всеми заработанными партией Сферами может воспользоваться любой персонаж, а применяются они в основном для создания предметов (смотри главу «Таинства», страница 78).

В качестве противников (или помощников) партии героев могут также выступать **игровые субъекты**, управляемые Мастером. На *странице 183* есть примеры таких субъектов.

СРАЖЕНИЕ

В свой ход каждый герой получает 1 Боевое действие и Очки действия,

равные своей Скорости (обычно это 3 очка).

Во время своего хода герой может перемещаться: за каждую клетку герой платит 1 Очко действия.

Когда у героя не осталось Боевых действий, то он больше не может перемещаться в этом ходу, даже если обладает неизрасходованными Очками действия.

Для совершения приёма (Способность или Магия) или атаки требуется потратить 1 Боевое действие. На применение расходных предметов Боевое действие не тратится.

В конце хода неизрасходованное Боевое действие героя сгорает. Оставшиеся Очки действия тоже сгорают, но часть из них герой может отложить в личный **резерв** (в количестве, не превышающем уровень героя). Максимально в резерве может храниться до 12 Очков действия, а тратить отложенные Очки действия можно только на приёмы Аспекта Время.

РАДИУС

Радиус — это дальность, в которой можно совершать атаку или приём. Чаще всего радиус равен 1, что обозначает близкую дальность: соседнюю клетку. Некоторые оружия бьют по нескольким целям сразу, например копье, которое одновременно наносит урон клетке в радиусе 1 и смежной с ней, в радиусе 2.

У луков радиус задан интервалом.

Кроме дальности следует обращать внимание на количество целей приёма: некоторые действуют сразу на всех существ, оказавшихся в радиусе, а не на одну цель.

При каждом расчёте радиуса следует двигаться только через грани клеток, и лишь один раз можно сместиться по диагонали. Для расчёта передвижения это тоже справедливо, за исключением того, что нельзя проходить через клетки занятые врагами либо союзниками.

Примечание. Клетка поля боя примерно соответствует участку игрового мира размером в один квадратный метр.

АТАКА ОРУЖИЕМ

Каждый герой обычно экипирует оружие для боя. Чтобы нанести урон этим оружием герою следует находиться в нужном радиусе от цели и потратить 1 Боевое действие.

ТАКТИЧЕСКИЕ СХЕМЫ

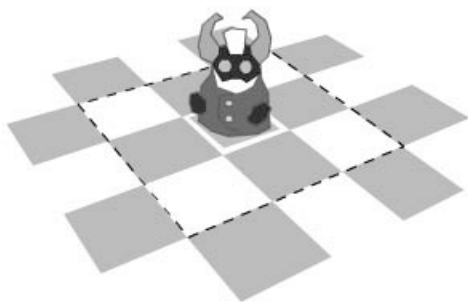


Схема 1

На первом рисунке вы можете видеть фигурку Фармаэля, установленную на поле боя. Пунктиром показана область радиуса 1 (включая его собственную клетку). Если враг Фармаэля находится в любой из этих клеток, то герой может провести любой приём, который совершается в радиусе 1 (или в большем радиусе, который включает в себя радиус 1). Фармаэль также может выбрать самого себя в качестве цели для такого приёма (если приём не запрещает этого делать или не указано, что он действует только на врагов).

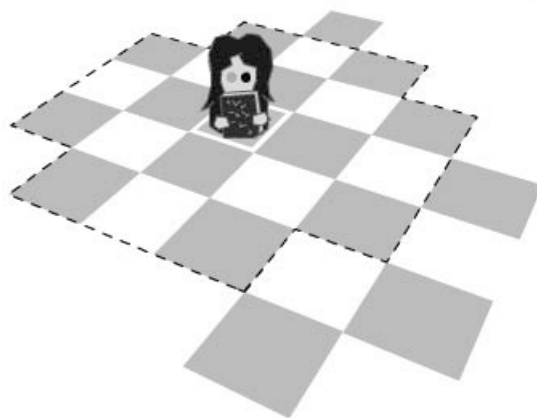


Схема 2

На втором рисунке для фигурки Труанн пунктиром отмечена зона охвата её приёмов с радиусом 2.

В радиус 1 входят все окружающие героя клетки, а для большего радиуса берутся только те клетки, которые примыкают гранями к области меньшего радиуса.



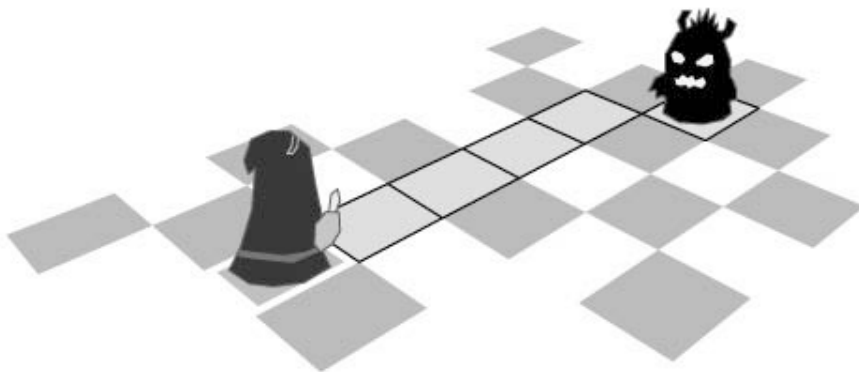


Схема 3

На третьем рисунке сражаются маг Сармик и Гоблин. Обведёнными квадратами показывается расстояние до монстра, сейчас оно равно 5. Если у Сармика есть приём, действующий в радиусе 5, то он может его применить на Гоблина, находясь в данной позиции.

Как видите, при расчёте радиусов считаются клетки, примыкающие

гранями одна к другой и 1 раз можно посчитать ту, что прилегает по диагонали (не важно, в начале расчёта, в середине или в конце).

Иногда цель может быть не видна за препятствиями. На четвёртом рисунке показана ситуация, когда Зарио видит монстра слева и может выбрать того целью какого-нибудь приёма, а Летучая Мышь за стен-

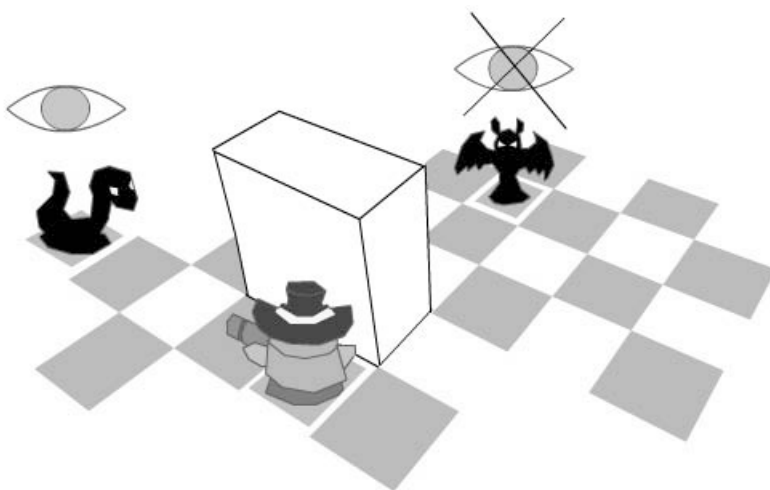


Схема 4

кой справа герою не видна, а значит её нельзя выбрать в качестве цели (до тех пор, пока Зарио не переместится в более удобную позицию или же Летучая Мышь не передвинется в такое место, где препятствие не будет её загораживать).

Следует помнить о том, что линия видимости может не учитываться для эффектов, которые действуют сразу на всех, кто оказался в определённом радиусе.

По желанию Мастера некоторые существа тоже могут быть препятствием для видимости (всегда или же только в некоторых случаях).

Каждый свой ход персонаж получает Очки действия равные своей Скорости (обычно 3 Очка действия) и может передвигаться, тратя по 1-му Очку действия на каждую клетку. На пятом рисунке показана ситуация, когда Илишан намеревается подойти к Скелету на 3 клетки поближе (эти клетки отмечены точками). В этой позиции враг будет являться подходящей целью для приёма, который выполняется в радиусе 3.

Во время своего хода вы только один раз можете передвинуться по диагонали, а остальные шаги осуществляются через грани клеток.

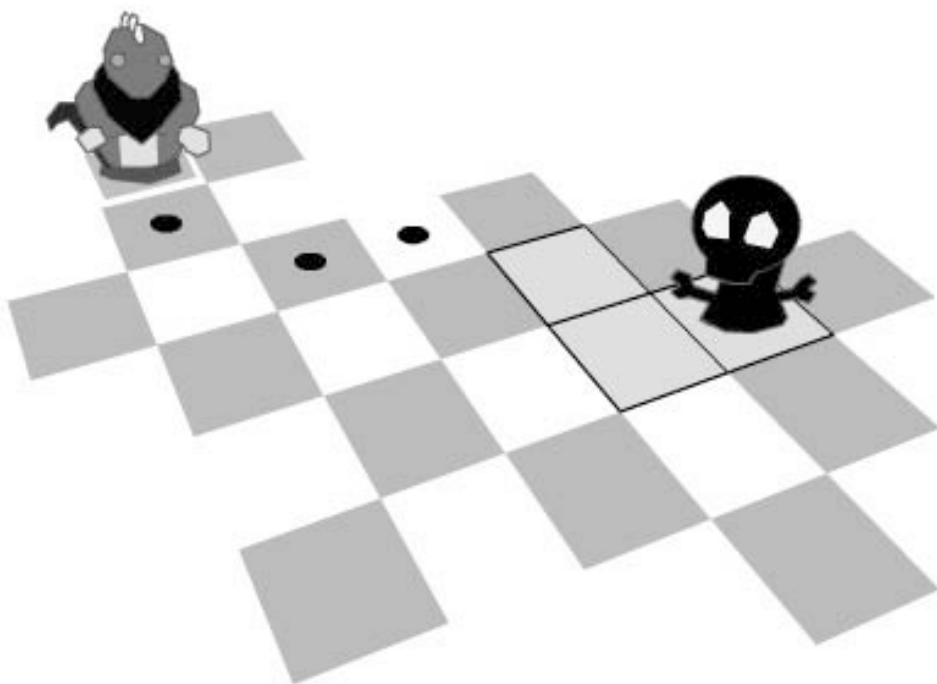


Схема 5



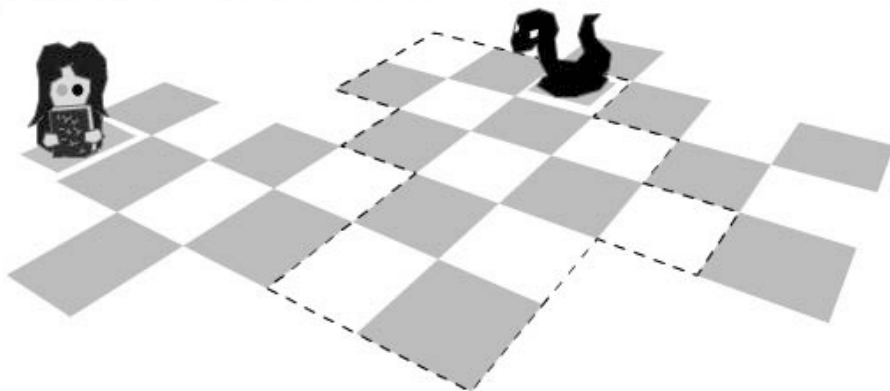


Схема 6

Некоторые типы оружия действуют по-особому. На шестом рисунке Труанн видит, что Змей попадает в зону действия Шелеста (оружие 1 ранга с типом лук). Это оружие позволяет атаковать ту цель, которая находится на промежутке от радиуса 4 до радиуса 7. Отмеченный пунктиром участок входит в эту зону.

Оружие с типом *копьё* действует сразу в двух радиусах. В радиусе 1 копьё наносит стандартные повреждения, не требующие броска D4. В радиусе 2 атака копья подчиняется броску кубика. Герой может выбирать, будет ли он атаковать ближнюю или дальнюю цель.

Копьё позволяет атаковать две цели одновременно, если одна находится в радиусе 1, другая в радиусе 2 и при этом клетки, на которых они стоят, соприкасаются друг с другом одной гранью. На седьмом рисунке Скелет находится в радиусе 1 от Илишана (отмеченный пунктиром участок), а Гоблин в радиусе 2 (отмеченный сплошной линией участок). В этой ситуации Илишан может провести атаку копьём, и поразить сразу две цели: Скелет получит повреждения от первой атаки копья, а Гоблин от второй.



Схема 7

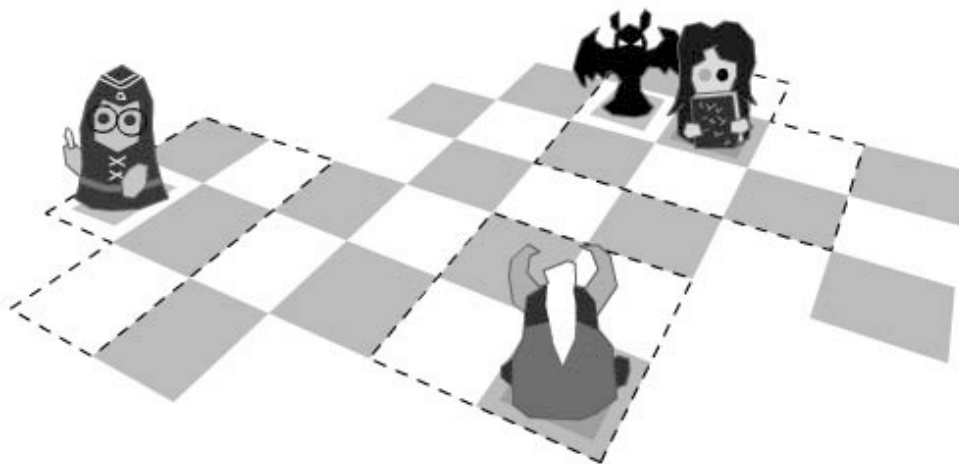


Схема 8

На восьмом рисунке Сармик хочет применить оружие с типом *шар*. Подобное оружие наносит урон той цели, которая находится в радиусе 1 от любого из союзников (включая самого персонажа). Таким образом, Сармик может своей атакой поразить Летучую Мышь, которая находится в радиусе 1 от Труанн.

На девятом рисунке Зарио готовится выстрелить в Скелета из оружия с типом *пистоль*. Данное оружие позволяет наносить урон по цели, которая стоит на линии, проведённой от персонажа до видимого им конца поля боя, и при этом находится минимум в радиусе 3 от атакующего.

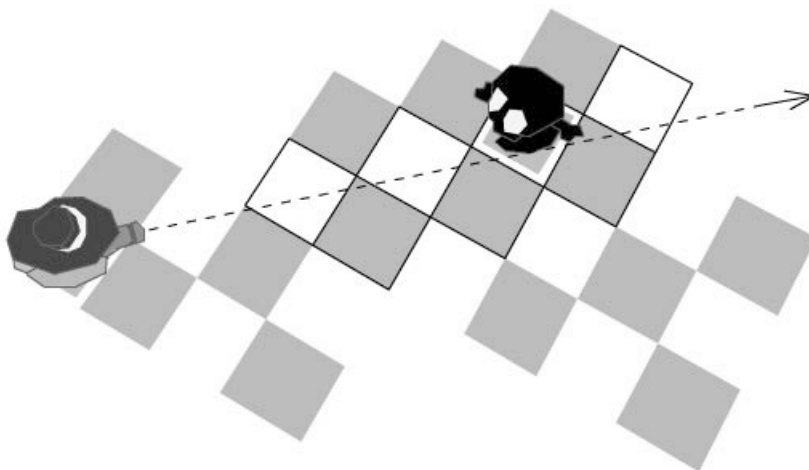


Схема 9



Если на линии атаки пистоля находится несколько существ, то можно распределять наносимые им повреждения между всеми целями. Это оружие наносит Мистический урон (не физический и не магический), который уменьшается на 1 за каждый пункт любых защит, которые были у цели. В том случае, если цель не обладала защитами Мистический урон (вне зависимости от своей величины) заставит цель потерять ОЗ равные её уровню.

АРХЕТИПЫ

Когда герой получает физический или магический урон и при этом обладает защитной экипировкой, то часть получаемых повреждений будет заблокирована. Архетип героя определяет последствия:

«Маг»: повреждения, заблокированные Физической защитой, снижают ДЗ. Повреждения, заблокированные магическими защитами, целиком погашаются.

«Ловкач»: любые заблокированные повреждения снижают ДЗ.

«Боец»: повреждения, заблокированные Физической защитой, целиком погашаются. Повреждения, заблокированные магическими защитами, снижают ДЗ.

«Медиум»: повреждения, заблокированные Физической защитой, можно как угодно распределить между ОЗ и ДЗ. Повреждения, заблокированные магическими защитами, целиком погашаются.

БЕЗОРУЖНАЯ АТАКА И ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Во время боя каждый персонаж может провести безоружную атаку в радиусе 1, на это тратится 1 Боевое действие. В отличие от обычной атаки, безоружная атака провоцирует Ответные атаки от рядом стоящих врагов. Однако, если дополнительно потратить на удар ещё 2 ОД (не из *резерва*), то безоружная атака становится безответной.

Цель безоружной атаки получит 2 физических повреждения в том случае, если и Тело, и Ловкость у атакующего героя выше 0. Если только одна из этих Характеристики больше 0, то цель получит лишь 1 физическое повреждение.

Сразу после совершения безоружной атаки по цели герой может потратить 1 ОД (не из *резерва*), чтобы идентифицировать эту цель. Ему станут известны некоторые параметры того существа: количество Очков здоровья, защиты, особенности, тип и так далее (кроме атак и приёмов). Вдобавок к этому герой выучит возможность призыва данного существа, если имеет пункты

в Знаке Рыб, а уровень существа не превышает уровень героя.

Если существо задумано как непризываемое или уникальное, то Мастер может дать лишь ту информацию, которую сочтёт нужной.

Монстры, для которых указано, что они непризываемые всё-таки могут быть Мастером разрешены для запоминания в определенных ситуациях, но с ограничениями. Например, во время призыва такого монстра он появится сильно ослабленный и не со всеми своими приёмами.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ СОСТОЯНИЯ

Когда у героя остаётся от «0» до «-5» Очков Здоровья (ОЗ), то игрок должен кинуть четырёхгранник на определение последствий.

Выпало 1 или 2

При значении ОЗ от «0» до «-2» герой получает прибавку «+3» к повреждениям своей атаки (и к той, что с оружием, и к безоружной), стремится догнать и ударить ближайшего врага, не может делать что-то кроме атак и движения к врагу.

Если же значение ОЗ находилось в диапазоне от «-3» до «-5», то персонаж получает прибавку «+4» к атаке, стремится ударить любое ближайшее существо (включая союзников), не может делать что-то кроме атак и перемещения.

Выпало 3 или 4

Если у героя было от «0» до «-2» ОЗ, то он получает прибавку «+2» к Физической защите и может лишь убежать от врагов, не совершая никаких других действий.

Если значение ОЗ находилось в диапазоне от «-3» до «-5», то герой получает «+4» к Физической защите, не может двигаться и действовать.

Минус шесть (-6) или меньше ОЗ означают смерть героя. Смерть невозможно снять лечением, для этого потребуются особые действия. Пока у персонажа от «0» до «-5» ОЗ он находится в том предсмертном состоянии, которое определил кубик, даже если его ОЗ изменились (оставшись в том же диапазоне). Бросок на выяснение предсмертного состояния выполняется только тогда, когда ОЗ героя понижаются до нуля или ниже из положительных значений.

Если ОЗ героя снова становятся большими чем 0, то эффект предсмертного состояния проходит.

По окончании боя создания с ОЗ равными 0 либо меньшими валяются в обморок. Для приведения их в сознание, нужно чтобы у них стало как минимум 1 ОЗ (требуется их как-то полечить). Если существ находящихся в обмороке никто не лечит, то в ближайшую полночь они умирают. У здоровых созданий каждую полночь все ОЗ восстанавливаются.



ОТВЕТНЫЕ АТАКИ

Некоторые действия, например применение Таинств, провоцируют Ответные атаки со стороны монстров находящихся в радиусе 1. Некоторые действия монстров или прочих врагов по желанию Мастера тоже могут спровоцировать подобные атаки со стороны героев, находящихся близко к ним.

Если право ответного удара получает монстр, то Мастер бросает D20, определяя эффект, который будет по возможности применён против того, кто вызвал Ответную атаку. Если подобное право получает герой, то он может сделать бесплатную атаку оружием по тому врагу, который вызвал Ответную атаку.

Ответная атака происходит раньше, чем то действие, которое её вызвало.

Если героя ударили Ответной атакой, то он не может активировать приёмы с ответными эффектами (такие как «Контр-Тень» или «Контратака»).

СМЕНА ЭКИПИРОВКИ

Во время боя персонаж может менять экипированные боевые предметы, теряя 3 ОД и 1 ДЗ за снятие и столько же на одевание каждого оружия или предмета экипировки. При этом враги, стоящие в радиусе 1 получают право на Ответную атаку.

Для того чтобы передать любые

предметы создания должны находиться близко, активный герой при этом тратит 1 ОД за каждую вещь.

Примечание. Помните, что заработанная в момент окончания боя Единица Аспекта может пойти лишь в ту вещь, которая в этот момент была экипирована в боевой слот персонажа.

ОВЕРДРАЙВ

Когда герой теряет последние душевные силы во время боя, то его внутренние Сферы входят в состояние перегрузки, ненадолго высвобождая особенные энергии.

Овердрайв наступает в том случае, если Душевное здоровье героя упало до 0 при получении повреждений от врага, а сам персонаж при этом не умер и не находится в предсмертном состоянии. Если герой теряет последнее ДЗ вследствие других причин, то он не впадает в Овердрайв.

Состояние Овердрайва длится 3 Фазы, в течение этого времени ОЗ героя не могут упасть ниже 1, а кроме того изменяется атака героя (оружие действует в тех же радиусах, но меняется эффект броска D4).

Пока герой находится под действием Овердрайва, то каждый раз, когда он первый раз в ход совершает атаку оружием — бросок четырёхгранника показывает не позицию

с теми повреждениями, которое нанесёт оружие, а одно из четырёх последствий Овердрайва:

- ◆ Если выпало 1, то цель атаки получает повреждения равные четвёртой позиции текущего оружия героя.
- ◆ Если выпало 2, то герой может применить один любой известный ему приём без оплаты его стоимости (даже тот, который находится в экипированном оружии, но ещё не изучен).
- ◆ Если выпало 3, то цель атаки получает повреждения равные удвоенному значению четвёртой позиции оружия героя.
- ◆ Если выпало 4, то до конца боя уровень цели атаки уменьшается на 1 (если цель находилась в радиусе 1, то она дополнительно пропускает свой следующий ход). При этом провоцируются Ответные атаки от рядом стоящих врагов.

Примечания. Отсчёт Фаз Овердрайва (и действие эффекта неубиваемости) начинается с той, когда персонаж первый раз получит ход после потери ДЗ.

Если герой умеет делать несколько атак в ход, то Овердрайв изменяет лишь первую его атаку на каждом ходу. Овердрайв не изменяет контр-

атаки героя и его Ответные атаки.

Если герой совершает приём, который предписывает совершить атаку оружием, то она будет изменена Овердрайвом лишь в том случае, если это будет первая атака, совершённая героем на этом ходу.

Каждый персонаж может войти в состояние Овердрайва не более чем один раз за бой.

Для бесплатно применяемых приёмов с ценой X считается, что X равен уровню персонажа. Если уровень любого создания оказывается равным 0, то оно мгновенно умирает.

ТРЮКИ

Довольно часто игроки во время боя желают предпринять от лица своих персонажей какие-то действия, которые выходят за рамки прописанных тактических возможностей. Поставить подножку, метнуть оружие, взобраться на препятствие, зачерпнуть песок, кинуть его в глаза, схватить врага, обрубить канат и так далее. Разрешайте игрокам это делать, подобные действия будут относиться к Трюкам.

Для каждой такой необычной заявки игрока Мастер устанавливает количество ресурсов, которые потратит подобный Трюк: чаще всего это Очки действия и Боевое действие,



но вы можете привлекать и прочие ресурсы (Очки здоровья, Очки маны и так далее). Также Мастер дополнительно решает, потребуется ли герою проверка, последуют ли Ответные атаки на данное действие и так далее.

Пример. Сармик Сталь (Ловкость -1 Тело -1, Разум 0, Интуиция 2) хочет метнуть свой Воздушный Прут (оружие 1 ранга) во врага на расстоянии 4-х клеток. Мастер определяет, что на этот Трюк понадобится потратить 2 ОД и Боевое действие, Сармик спровоцирует Ответные атаки от рядом стоящих врагов, а в случае успеха цель атаки получит 3 физических повреждения.

Биография Сармика не даёт ощущения того, что метание предметов — это какое-то привычное для него действие, поэтому для определения успешности действия Мастер решил назначить проверку по Ловкости со сложностью 4. Сармик выкидывает 4 на кубике и прибавляет свою Ловкость — Трюк не сработал и Прут пролетел мимо цели (если бы ему повезло выкинуть 5 или 6, то он попал бы). Ответных атак на Сармика не последовало, так как рядом с ним врагов не было.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Давайте ещё раз посмотрим, какие действия могут быть доступны герою во время его хода.

Автоматическое получение ОД и Боевого действия в начале хода:

персонаж получает ОД равные своей текущей Скорости и 1 Боевое действие.

Перемещение:

расходует по 1 ОД за 1 клетку. Можно двигаться лишь в том случае, если Скорость героя выше 0, и пока у него есть хотя бы 1 Боевое действие.

Атака экипированным оружием:

тратит 1 Боевое действие.

Безоружная атака:

расходует 1 Боевое действие, за 2 ОД становится безответной, за 1 ОД позволяет идентифицировать цель.

Выполнение приёма:

тратит 1 Боевое действие, а также ОЗ, ОМ, ОД или ДЗ персонажа.

Применение одного или нескольких Таинств:

расходует использования Таинств. Некоторые Таинства могут требовать Боевое действие.

Использование расходуемых предметов:

нужно потратить то количество ОД, которое указано на предмете.

Смена экипировки или оружия:

расходует 3 ОД и 1 ДЗ на снятие или одевание каждого предмета.

Передача предметов союзнику:

нужно потратить 1 ОД на то, чтобы взять либо отдать оружие, экипировку или предмет.

Исполнение Трюка:

цена регулируется Мастером в каждом конкретном случае.

Возможность запастись неизрасходованные ОД в конце хода:

персонаж может это сделать лишь в том случае, если знает хотя бы 1 приём Аспекта Времени. Запасённые таким образом ОД сохраняются в резерве, до тех пор, пока персонаж не решит их потратить на полную или частичную оплату любого приёма Аспекта Времени. В резерве можно хранить не более 12 ОД.

НАГРАДЫ ЗА СРАЖЕНИЕ

За победу в сражении герои получают по 1 Единице Аспекта, вливая её в один из боевых предметов, которые установлены в слоты (тем самым приближая момент изучения Магии, Способности или Дара).

Кроме этого персонажи повышают один из уже доступных им Знаков на 1. Величина каждого Знака не может превышать 10.

После того как Знак повышен герой снова может выбрать любой Знак и получит призовые Сферы этого Знака. Число Сфер равняется величине выбранного Знака.

Мастеру следует проверить Титулы и Вехи, может быть герои что-то открыли: загляните в раздел «Развитие персонажа» на *странице 91*.

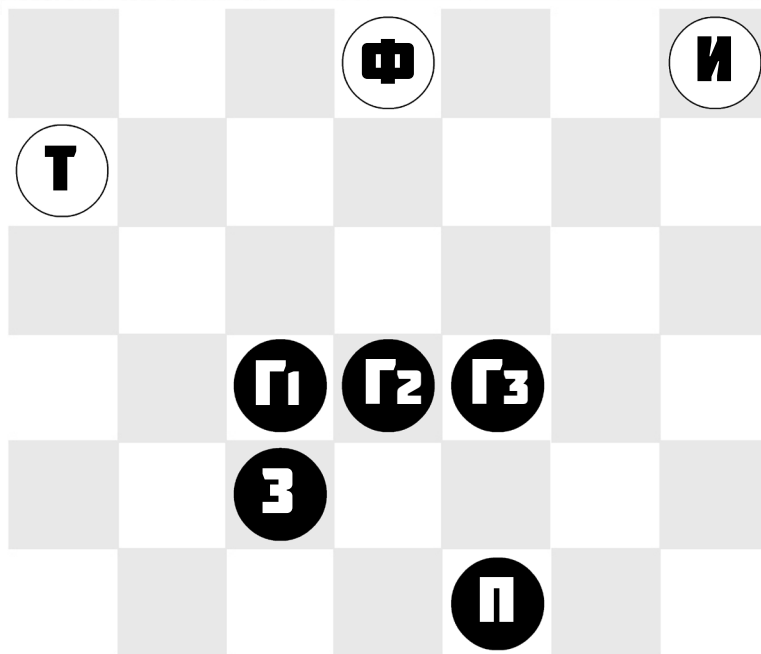
Примечание.

Возможно, Мастер решит дать героям что-то ещё: например, какие-то найденные театральные предметы, оружия, экипировку или Золотые монеты.

ПРИМЕР БОЯ

Наши герои исследовали древние пещеры, как вдруг на них напали враги. Илизшан, Труанн и Фармаэль будут сражаться против 3-х Гоблинов, Пикси и Зомби.





Начало боя

Игроки и Мастер совершают броски Инициативы для героев и монстров. Вот что у них получилось:

- (Ф) Фармаэль — 4
- (И) Илизшан — 6
- (Т) Труанн — 4
- (Г1, Г2, Г3) Гоблины — 1
- (З) Зомби — 3
- (П) Пикси — 1

Выходит, что первым будет ходить Илизшан, потом право одновременного хода получают Труанн и Фармаэль, а после них очередь дойдёт до монстров.

Фаза 1

Илизшан тратит 3 ОД, подойдя на 3 клетки, и наносит удар посохом третьему Гоблину, потратив Боевое действие. У посоха, которым владеет Илизшан параметры атаки выглядят следующим образом: $-/-/2/2$. Для выяснения результата атаки нужно бросить D4. Выпало 3, что означает третью позицию в параметрах посоха. Таким образом, своей атакой Илизшан наносит 2 физических повреждения, и у третьего Гоблина остаётся 4 ОЗ (было 6).

Очередь Фармаэля и Труанн. Сначала Фармаэль подходит на 2 клетки. Затем Труанн шагает на 1 клетку

и творит магию «Тряска» на первого Гоблина, потратив Боевое действие и 2 ОЗ (цена «Тряски»). Первый Гоблин получает 3 повреждения Землёй и остаётся с 3-мя ОЗ.

Теперь Фармаэль наносит удар двумя пси-клинками по второму Гоблину, на это тратится Боевое действие. На кубике атаки выпало 1 и первый пси-клинок наносит 2 повреждения Светом, для второго пси-клинка на кубике выпало 2 и он наносит 3 повреждения Светом. У второго гоблина остаётся 1 ОЗ.

Ходит Зомби. Мастер бросает двадцатигранник на выяснение действия. Выпало 8, что для данного монстра означает совершение атаки, которая нанесёт 2 физических повреждения. Зомби подходит на 2 клетки (его Скорость как раз равна 2), чтобы ударить Илизшана этой предписанной кубиком атакой. У Илизшана есть 1 Физическая защита, поэтому из 2-х физических повреждений одно блокируется. Так как у Илизшана боевой архетип «Маг», то все заблокированные физические повреждения проходят в его Душевное здоровье. Выходит, что от удара Зомби Илизшан потерял 1 ОЗ и 1 ДЗ.

Ходит первый гоблин. На двадцатиграннике выпало 1, что означает атаку с нанесением 1 физического повреждения. Гоблин передвигается на 1 клетку и атакует Фармаэля,

у которого нет никаких защит. Фармаэль теряет 1 ОЗ.

Второй гоблин. На кубике выпало 6, это атака на 2 физических повреждения. Он атакует Фармаэля и тот теряет 2 ОЗ.

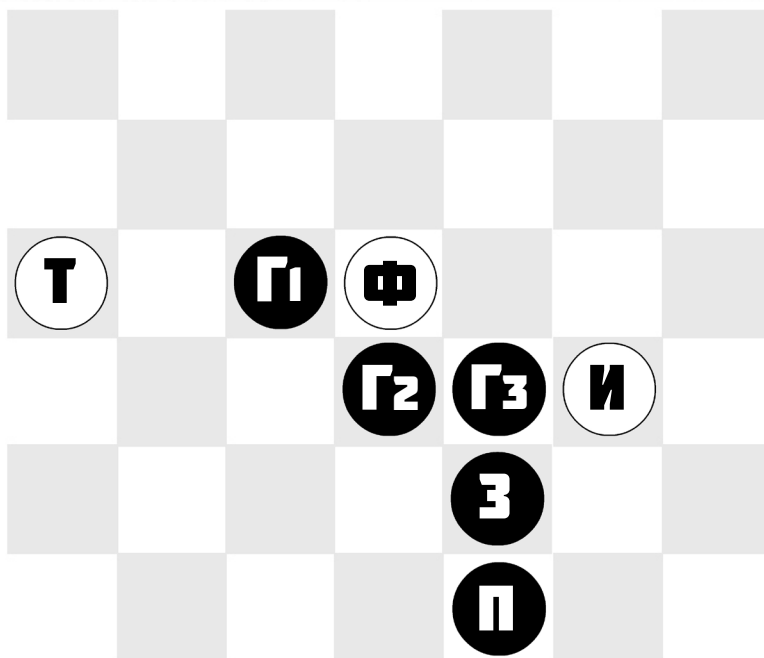
Ходит третий гоблин, у него выпало 10 (атака на 2 физических повреждения) и он тоже бьёт Фармаэля (снимая ещё 2 ОЗ).

Очередь Пикси. Выпало 12, что означает выполнение приёма «Вихрь из листьев» (Магия Аспекта Мана) с нанесением 3-х Воздушных повреждений по цели в радиусе 3. Этот приём тратит 3 Очка маны Пикси (и у неё остаётся 7 ОМ). «Вихрь» отправляется в Фармаэля, но у героя есть 1 Анти-Мана, поэтому 1 Воздушное повреждение будет заблокировано. Боевой архетип Фармаэля — «Боец», а значит, заблокированные магические повреждения всё-таки пройдут в его Душевное здоровье. Таким образом, от «Вихря» Фармаэль теряет 2 ОЗ и 1 ДЗ.

Фаза 2

Снова ход получает Илизшан. Он хочет подпалить третьего Гоблина приёмом «Огненный укол» (Магия Аспекта Мана), который содержится внутри посоха. Илизшан платит цену приёма (2 ОМ) и тратит Боевое действие. Магия наносит 2 Огненных повреждения, и третий Гоблин остаётся с 2-мя ОЗ.





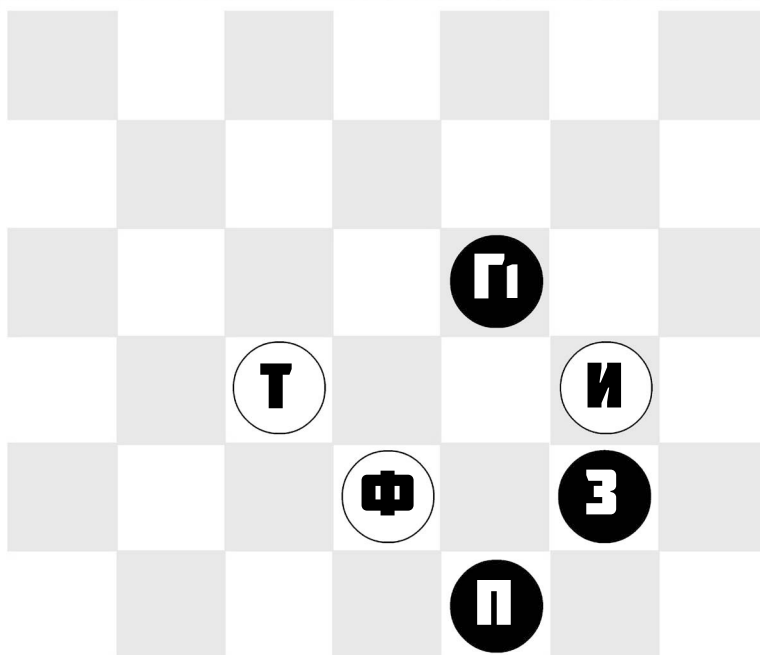
Ходят Труанн и Фармаэль. Труанн перемещается на 2 клетки и снова использует «Тряску» (потратив 2 ОЗ и Боевое действие), но в этот раз она направляет 1 повреждение на клетку со вторым Гоблином и два повреждения на клетку с третьим Гоблином. Оба врага умирают, растворяясь в воздухе.

Фармаэль проходит 2 клетки и атакует Зомби. Выпало 2 и 4 — это 3 и 4 Световых повреждения соответственно. У Зомби остаётся 8 ОЗ.

Ход Зомби. Выпало 19 — «Злой вой» (Способность). Услышав страшные завывания Зомби Фармаэль

и Илишан должны пройти проверку по Разуму со сложностью 4 (иначе потеряют Физические защиты). Разум Фармаэля равен 0, но на шестиграннике он выкинул 5, поэтому прошёл проверку (хотя, он ничего не потерял бы и в случае провала). Разум Илишана равен 2, а на шестиграннике он выкинул 2. В сумме получается 4 и этого тоже достаточно, чтобы проверка была успешной. Зомби прекращает выть и перемещается на 1 клетку.

Первый гоблин выкидывает 10 (атака на 2 физических повреждения), после чего перемещается на 2



клетки и бьёт Илизшана. Тот теряет 1 ОЗ и 1 ДЗ.

Очередь Пикси: выпало 5, что предписывает ей снова сделать «Вихрь из листьев», но на этот раз более слабый (всего 1 Воздушное повреждение). Она тратит на приём 3 ОМ (осталось 4 ОМ) и направляет «Вихрь» в Илизшана, у которого нет Анти-Маны. Илизшан теряет 1 ОЗ.

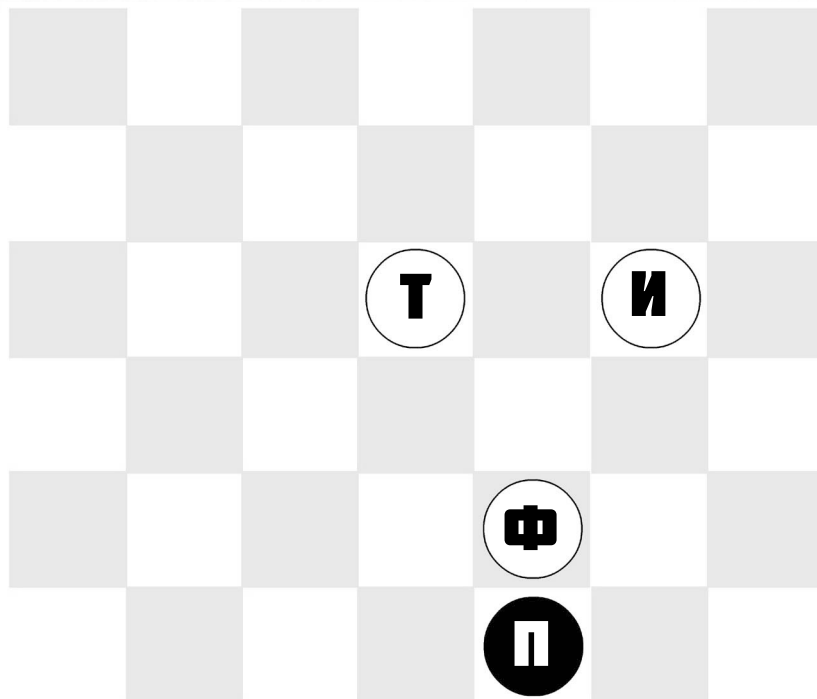
Фаза 3

Илизшан видит, что дела у Фармаэля идут не очень хорошо, поэтому он отодвигается от врагов на одну клетку по диагонали, что-

бы применить Таинства Знака Лев (Переливание) без получения Ответных атак. Он тратит 1 использование Переливания и передаёт 2 ОЗ от себя Фармаэлю. После этого Илизшан двигается ещё на 1 клетку и наносит «Огненным уколом» 2 повреждения первому Гоблину (у того остаётся 1 ОЗ), потратив Боевое действие и 2 ОМ.

Труанн подходит к первому Гоблину (переместившись на 1 клетку) и совершает безоружную атаку по нему. Гоблин получает право на Ответную атаку (и сделает её до того, как его ударят).





Мастер кидает двадцатиграннык, выясняя Ответную атаку гоблина. На кубике выпало 13 — атака на 3 физических повреждения. Одно повреждение блокируется и направляется в Душевное здоровье Труанн, она теряет 2 ОЗ и 1 ДЗ. После этого Гоблин умирает, получив 1 физическое повреждение от атаки Труанн. Ведьма дополнительно тратит 1 ОД, чтобы её безоружная атака идентифицировала этого монстра. Теперь Труанн обучилась возможности призывать Гоблинов.

Фармаэль шагает на 1 клетку и атакует Зомби, выпадает 3 и 4, что

означает 4 и 4 Световых повреждения. Зомби повержен.

Ходит Пикси, выпало 15 — «Медитация». Эта способность восстанавливает 2 ОМ, и у Пикси теперь становится 6 ОМ.

Фаза 4

Илизшан хочет что-нибудь украть у Пикси, поэтому подходит к ней (на 2 клетки).

Илизшан тратит одно использование Таинств Знака Весов (Воровство), Пикси получает возможность совершения Ответной атаки: Мастер выкидывает 17 на двадцатигранны-

ке. Это опять «Медитация». Пикси восстанавливает 2 ОМ (сейчас у неё снова 7 ОМ, как было в начале боя). Так как Весы — это родной Знак для Илизшана, то он имеет шанс похитить предмет вместо Сфер, если выбросит 5 или 6 на шестиграннике. Выпало 4 и Илизшан просто крадёт 3 Сферы Рыб (это родной Знак Пикси).

У Илизшана есть ещё два использования Воровства в этот день, поэтому он хочет повторить попытку. Пикси снова получает возможность Ответной атаки: выпало 6, это «Вихрь из листьев», который наносит 2 Воздушных повреждения Илизшану.

В этот раз при воровстве на шестиграннике выпало 6, и герой крадёт предмет, примерно равный по стоимости сумме уровней Илизшана и Пикси умноженной на 10 (то есть около 20 Золотых монет). Мастер решил, что это будет расходуемый предмет Мерцающее масло (его цена: 11 Золотых монет).

На этом Илизшан решает закончить с кражами и обжигает Пикси «Огненным уколом», правда у неё есть 1 Анти-Мана, поэтому вместо двух повреждений она получает одно (осталось 4 ОЗ).

Фармаэль совершает атаку пси-клинками по Пикси. Выпало 1 и 2, это 2 и 3 Световых повреждения. Так как у Пикси есть 1 Анти-Время,

то повреждения каждого пси-клинка снижаются на 1 и Пикси всё ещё жива, оставшись с 1 ОЗ.

Труанн считает, что вряд ли попадёт по Пикси атакой своих перчаток, поэтому тратит 2 ОД на то, чтобы подойти, и совершает безоружную атаку. Пикси получает возможность Ответной атаки: выпало 11, Труанн получает 3 Воздушных повреждения от «Вихря» (теряя 2 ОЗ и 1 ДЗ). После этого Пикси получает 1 физическое повреждение от безоружной атаки и умирает, растворившись в воздухе. Потратив 1 ОД Труанн изучила возможность призыва Пикси.

Победа

Сражение выиграно! Все герои получают по 1 ЕА, возможность повысить те Знаки, в которые у персонажей есть доступ, а также Сферы.

Фармаэль решил повысить Знак Водолея и получить 2 Сферы Водоля. 1 ЕА он вложил в Палаш, с которым ассоциированы его пси-клинки.

Илизшан повесил Знак Весов и получил 4 Сферы Весов. 1 ЕА ящер влил в свой посох.

Труанн повесила Знак Рыб, взяла 3 Сферы Скорпиона и влила 1 ЕА в Повязки мага.

Мастер решил, что осмотрев останки монстров, партия отыскала 2 Зелья.

Новых Титулов или Вех герои в этом сражении не открыли.





Каждый персонаж может пользоваться *Таинствами*, силами различных Знаков. На старте игры герою доступны Таинства двух Знаков, а впоследствии он получает доступ к некоторым остальным (смотри раздел «Развитие персонажа» на *странице 91*).

Число использований Таинств в течение игрового дня зависит от величины соответствующего Знака. Некоторые Таинства позволяют усиливать эффект тратой дополнительных использований.

Ниже приведен перечень Таинств, каждому игроку следует найти там описание эффектов для доступных ему Знаков, чтобы записать эту информацию в свой Лист Игрока.

Обратите внимание, что каждые Таинства можно использовать двумя разными способами: театральным или тактическим. При этом тактические применения Таинств некоторых Знаков совершаются вне самого боя. Например, это наложение чар на оружие, создание боевых предметов и так далее.

Следует отметить, что каждый герой имеет некоторое преимущество в тактическом использовании Таинств родного Знака.

◆ ЗАЧАРОВАНИЕ (Овен)

Театральное применение

Персонаж даёт себе неуязвимость к одной из стихий на час. Можно сжигать дополнительные использования для добавления в действие эффекта союзников: за сжигание 1 использования эффект распространяется ещё на двух союзников в пределах видимости, а длительность увеличивается на 30 минут.

Тактическое применение

Персонаж может создать чары и наложить их на одно оружие ближнего боя (*кортик, меч, перчатки, посох, жезл или топор*), потратив 1 использование Зачарования. Можно тратить дополнительные использования, каждое убирает 2 Сферы из рецепта (вплоть до 0 Сфер).

Если родной Знак героя не Овен, то выберите лишь один доступный вам вид чар. Кроме того вы не можете накладывать чары на тот предмет, который уже их имеет.

Зачарование проводится вне боя.

Если Овен — родной Знак героя. Вы можете накладывать до двух любых чар на один предмет. Наложение чар обходится вам в три раза дешевле (для рецептов требуется 4 Сферы вместо 12).

Пример. Фармаэль (Овен) может наложить любые из доступных чар на оружие любого члена группы с типом *кортик, меч, перчатки, посох, жезл или топор*, потратив 1 использование Зачарования и Сферы. Так как у него целых 3 использования Зачарования в день, то при желании он может наложить одни чары без траты Сфер, потратив все использования.

Фармаэль может зачаровать таким способом даже свои пси-клинки, но при этом не должно быть чар на ассоциированном с ними оружии. Если же он потом ассоциирует клинки с новым оружием, то старые чары с пси-клинков исчезают.

Эффекты одинаковых чар суммируются: 2 Чары Огня на одном оружии будут давать +2 Огненных повреждения к атаке, а оружие с 2-мя Чарами Воздуха уже в половине случаев (а не в четверти) будет отбрасывать цель атаки на 3 клетки.

Чары Огня

Рецепт: 12 Сфер стихии *огня* (это Знаки Овна, Льва или Стрельца).

Эффект: +1 повреждение Огнём к атаке оружия.

Чары Земли*

Рецепт: 12 Сфер стихии *земли* (это Знаки Тельца, Девы или Козерога).

Эффект: если во время атаки оружием выпала позиция 2, то цель атаки в свой следующий ход сможет только передвигаться.

Чары Воды

Рецепт: 12 Сфер стихии *воды* (это Знаки Рака, Скорпиона или Рыб).

Эффект: атака оружия игнорирует 1 пункт Физической защиты цели.

Чары Воздуха*

Рецепт: 12 Сфер стихии *воздуха* (это Знаки Близнецов, Весов или Водолея).

Эффект: если во время атаки оружием выпала позиция 3, то цель атаки будет отброшена на 3 клетки, а ваш герой получит 1 временное Очко маны.

* Повторное наложение таких чар позволяет выбрать ещё одну позицию.



◆ СБОРКА (Телец)

Театральное применение

Персонаж за два часа собирает из Золотых монет любой Театральный предмет, который не имеет боевого применения. Он не может собирать предмет более дорогой, чем количество пунктов в Знаке Тельца, умноженное на 300. На создание тратится обычная цена предмета и ещё 200 Золотых монет.

Тактическое применение

Персонаж может собрать любой предмет, который составляется из Сфер (тот, для которого написан рецепт Сборки), потратив 2 использования и то количество Сфер, которое указано в рецепте предмета.

Сборка проводится вне боя.

Если Телец — родной Знак героя.

Вы тратите 1 использование на Сборку, а не 2.

Если по рецепту требуются любые Сферы или Сферы Тельца, то их количество для вас сокращается до единицы.

При создании боевого предмета герой имеет шанс выставить на нём своё клеймо. Бросьте D6. При выпадении значений 4,5 или 6 предмет получит клеймо мастера и один из следующих бонусов, в зависимости от занимаемого им слота: +1 ФЗ

за каждый ранг предмета (тело), +2 ОЗ за каждый ранг предмета (вторая рука), +1 магическая защита одного любого типа за каждый ранг предмета (голова), +2 ОМ за каждый ранг предмета (аксессуар), +1 к урону за каждый ранг предмета (оружие). Подобный предмет становится уникальным и не раскалываемым, но его цена падает вдвое.

Пример. Зарио (Близнецы, 1 пункт в Тельце) задумал собрать Лук (оружие 1 ранга, Сборка: 6 Сфер Стрельца и 1 Сфера Девы), нужные Сферы у него есть. Герою нужно потратить 2 использования, но на данном уровне развития у него всего один пункт в Тельце, и значит всего 1 использование.

Когда у Зарио будет хотя бы 2 пункта в Тельце, то он сможет сделать Лук.

◆ ЦЕЛИТЕЛЬСТВО (Близнецы)

Театральное применение

Персонаж обладает лечащей силой, которая равна величине Знака Близнецов. На лечение существа тратится столько использований, сколько различных повреждений целитель собирается с него убрать.

Акт Целительства длится 10 минут плюс дополнительное время.

Примерный список эффектов

- ◆ Вылечить ожоги, царапины и остановить кровотечение: 1 использование (+ 10 минут).
- ◆ Убрать яд: 1 использование (+ 30 минут).
- ◆ Восстановить кровопотери, привести в сознание: 2 использования (+ 30 минут).
- ◆ Залечить рваные раны: 2 использования (+ 1 час).
- ◆ Срастить оторванные конечности: 3 использования (+ 2 часа).
- ◆ Убрать действие слабого проклятия: 3 использования (+ 1 час 30 минут).

Тактическое применение

Близнецы могут лечить других существ в радиусе 1, восстанавливая 3 +1 ОЗ за каждый уровень цели.

Существам с типом *нежить* лечение наносит сверхестественный урон. Акт Целительства тратит 1 использование и 1 ОД, провоцирует Ответные атаки.

Если Близнецы — родной Знак героя.

Вы можете лечить и себя тоже. У вас есть возможность тратить Сферы Близнецов для прибавки +1 к лечению за каждую

(уровень персонажа показывает максимальное количество Сфер, которые можно прибавить к одному акту лечения). При лечении самого себя Сферы тратить нельзя.

Вы можете лечить удалённые цели, отнимая от значения лечения 1 за каждую единицу радиуса до цели.

Пример. Зарио (Близнецы, 1 уровень) хочет исцелить Илишана (1 уровень), который находится в радиусе 3 от него. Количество исцеляемых ОЗ будет равно 4, но Илишан не находится рядом, поэтому Зарио должен потратить 2 единицы лечения на увеличение дальности, в итоге вылечив Илишана на 2 (можно было увеличить количество исцеляемых ОЗ, за счёт траты Сфер Близнецов, но их в данный момент у Зарио не было).

Самого себя или стоящего в радиусе 1 союзника 1 уровня Зарио мог бы вылечить на 4 ОЗ тем же самым действием.



Театральное применение

Персонаж копирует какое-то действие магического, мистического или энергетического характера, направленное против него или союзников. Герой может назначить для этой копии новую цель либо (вместо этого) отменить сам оригинальный эффект, который был скопирован.

Применение Таинств нельзя скопировать подобным образом.

Мастер вправе запретить или ограничить копирование особо могущественных эффектов (если действие нельзя было скопировать, то и использование Мимикрии не потратится).

Тактическое применение

Персонаж может скопировать любой приём (если только не отмечено, что его нельзя копировать) уже применённый другими существами в течение этой Фазы. Это означает, что он дублирует проведенный только что приём, но так, будто бы делал его сам (для дублированного приёма нужно назначить новую цель, радиус действия будет отсчитываться от вашего героя).

На акт Мимикрии нужно потратить 2 использования, при этом провоцируются Ответные атаки. Мимикрию можно выполнить даже не в свой ход. С одного приёма

можно сделать только одну копию. Собственные приёмы нельзя копировать.

Если Рак — родной Знак героя.

Вы тратите 1 использование на Мимикрию, а не 2.

Во время копирования у вас есть шанс запомнить скопированный приём: бросьте D6 и если выпало 5 или 6, то герой запомнил приём. Сохранённые таким образом приёмы можно вызывать из памяти, чтобы использовать во время своего хода, сжигая 1 попытку использования, расходуя Боевое действие и провоцируя Ответные атаки. В памяти герой может удерживать столько приёмов, сколько пунктов у него в Знаке Рака.

Пример. Герой (Телец, 2 пункта в Раке) хочет скопировать Отравленную Атаку (активная Способность), которую один из вражеских Гоблинов применил в свой ход против другого члена группы.

Персонаж тратит 2 использования Таинств Рака, и теперь может одновременно с гоблином выполнить свою Отравленную Атаку против подходящей цели: по любому врагу, который находится в радиусе 1

от копирующего (у Отравленной Атаки указан этот радиус).

◆ ПЕРЕЛИВАНИЕ (Лев)

Театральное применение

Персонаж умеет на час устанавливать телепатическую связь со знаковыми ему существами на расстоянии до 100 метров от него за каждый пункт в Знаке Льва. Можно сжигать дополнительные использования для увеличения дальности: за сжигание одного использования дальность умножается на 5.

Тактическое применение

Герой умеет передавать другим членам группы (находящимся в области его видимости) часть своего здоровья или маны. Если цель при этом восстанавливает больше ресурса, чем требуется, то остаток сохраняется при ней в виде временных ОЗ (или ОМ). За одно переливание можно передать союзнику до 2 ОЗ (или ОМ).

Применение этой способности на врагов будет соответственно лечить их (существа с типом *нежить* получают сверхестественные повреждения вместо лечения) либо сжигать их ОМ (*нежить* устойчива к этому эффекту и не потеряет ОМ).

Акт Переливания тратит 1 использование и провоцирует Ответные атаки.

Если Лев — родной Знак героя. Вы можете передавать до 5 ОЗ (или ОМ), при этом союзник получит в два раза больше ресурса, чем вы потеряли.

Пример. Илишан (Весы, 1 пункт во Льве) хочет потратить 2 ОЗ, перелив их раненой Труанн. Для этого ему потребуется потратить 1 использования Переливания и 2 ОЗ, а Труанн восстановит 2 ОЗ.

Если рядом с Илишаном в этот момент стояли враги, то они проводят по нему Ответные атаки.

◆ РАЗБОР (Дева)

Театральное применение

Персонаж за час обращает любой Театральный предмет, который у него есть в Золотые монеты (получая за него половину стоимости).

Тактическое применение

Персонаж может разобрать любую составленную из Сфер вещь (ту, у которой есть рецепт Разбора) на составляющие, потратив 2 использования Разбора.

Если родной Знак героя не Дева, то в результате он всегда получает Сферы своего родного Знака.



Если Дева — родной Знак героя.
Вы тратите 1 использование на Разбор, а не 2.

При Разборе вы получаете Сферы одного любого Знака по вашему выбору.

Кроме Сфер герой получает половину стоимости предмета в Золотых монетах.

Пример. Герой (Лев, 2 пункта в Деве) хочет разобрать Балахон (экипировка 1 ранга, Разбор: 5 Сфер). Он потратит все свои два использования Разбора на день, уничтожив Балахон и получив взамен него 5 Сфер Льва.

◆ ВОРОВСТВО (Весы)

Театральное применение

Персонаж умеет обольщать, обманывать и взламывать с силой равной величине Знака Весов. На эти действия тратится столько использований, сколько различных эффектов хочет создать вор.

Примерный список эффектов

- ◆ Вскрыть несложный замок (1 минута):
1 использование.
- ◆ Отвлечь внимание владельца от его вещи на 10 секунд:
1 использование.

- ◆ Тянуть время, заговаривая зубы:
1 использование за каждые 5 минут.
- ◆ Замаскироваться (10 минут):
2 использования.
- ◆ Отвлечь внимание всех окружающих от объекта кражи на 20 секунд:
3 использования.
- ◆ Убедить одно существо отдать один предмет за минуту:
5 использований.

Тактическое применение

Герой способен украсть у стоящего вблизи врага 2 +1 за уровень Сфер (того Знака, которым обладает враг).

Воровство тратит 1 использование и провоцирует Ответные атаки.

Если Весы — родной Знак героя.
Во время кражи бросьте шестигранный кубик, если выпало 5 или 6, то вместо Сфер вы получите предмет, цена которого в Золотых монетах примерно равна умноженной на 10 сумме уровней врага и героя. Решение о том, что это был за предмет, принимает Мастер. Может быть выдан предмет меньшей ценности.

Пример. Илизшан (Весы, 1 уровень) в бою старается изъять 3 Сферы у Скелета в радиусе 1. Для этого ему потребуется потратить 1 использование Воровства.

Так как Весы — это родной Знак Илизшана, то он бросает D6 на шанс кражи предмета. Его ждёт успех, если на кубике выпадет 5 или 6.

Сумма уровней Илизшана и Скелета равна 2, следовательно, предмет будет равен по стоимости 20 Золотым монетам (по решению Мастера это могут быть сами Золотые монеты, ценное украшение или же игровые предметы на эту цену, например, одно или несколько Зелий).

В случае провала шанса на кражу предмета Илизшан просто получит от Скелета 3 Сферы Близнецов.

◆ ПРЕОБРАЖЕНИЕ (Скорпион)

Театральное применение

Персонаж временно превращается в Эйдолона (эти волшебные создания описаны в соответствующем разделе, *страница 145*).

Превращение происходит мгновенно, герой как будто получает второе тело на 3 минуты за каж-

дый пункт в Знаке выбранного Эйдолона (для выбора доступны лишь те Эйдолоны, в Знаки которых у героя есть доступ). Если герой умрёт в форме Эйдолона, то через 11 секунд возникнет рядом с тем местом где это произошло (уже без формы).

Во время пребывания в форме Эйдолона персонаж может выбрать одно из специальных действий, которое тот сделает. Сразу после совершения специального действия Эйдолон пропадает, а персонаж тут же появляется на его месте.

Тактическое применение

Персонаж может превращаться в Эйдолона своего родного Знака (или в Эйдолонов тех Знаков, в которых герой имеет 10 пунктов) и оставаться им в течение 3-х Фаз + 1 дополнительная за каждый уровень (смотри раздел Эйдолонов, *страница 145*). Текущая Фаза считается первой. Акт Превращения тратит 1 использование, сжигает все неизрасходованные на этом ходу ОД и провоцирует Ответные атаки.

Пока персонаж находится в форме Эйдолона, то каждый ход (и в ход превращения тоже, если у героя оставалось неизрасходованное Боевое действие) он может один раз сделать специальный бросок двадцатигранника, определяющий действие Эйдолона. Прочие возможности героя в форме Эйдолона блокируются:



он не может делать атаки и приёмы, пользоваться Таинствами, Трюками. Управление героем становится похожим на управление монстром (смотри *страницу 185*): каждый ход можно 1 раз бросить кубик на действие и передвинуться в пределах Скорости до или после совершения этого действия. Если герой имеет несколько Боевых действий, то всё равно кидает кубик на действие Эйдолона лишь один раз в ход.

Когда выпал Финальный приём Эйдолона или закончились Фазы, то герой выходит из формы Эйдолона, вместе с этим 1 Боевое действие персонажа сгорает.

Если Скорпион — родной Знак героя.

Вы можете превращаться в любых Эйдолонов, в Знаке которых имеете хотя бы 1 пункт. Всегда, когда вы бросаете кубик на действие Эйдолона, то можете изменить результат, прибавив 1 к выпавшему значению (или отняв 1 от него).

Пример. Труанн (Скорпион, 1 уровень, 1 пункт в Знаке Рыб) может 1 раз в день превратиться в любого Эйдолона из тех, что ей доступны: Левиафан (Рыбы) и Терния (Скорпион). Если Труанн стала Эйдолоном во время тактического сраже-

ния, то она будет оставаться в этой форме в течение 4-х Фаз боя или до того, как Эйдолон совершит свой Финальный приём.

После превращения Труанн теряет возможность дальнейших своих перемещений на этом ходу, но сразу же может сделать бросок на действие Эйдолона (кинув D20) в том случае, если в этот ход ещё не тратила Боевое действие.

В следующие ходы Труанн сможет передвигаться в пределах своей Скорости до или после действия Эйдолона. Когда Труанн превратится обратно, то потеряет своё Боевое действие на текущем ходу.

Так как Скорпион — это родной Знак Труанн, то у неё лучше получается контролировать действия Эйдолонов. Каждый раз, когда Труанн бросает D20 на выяснение поведения Эйдолона, то может менять выпавшее значение, прибавляя или отнимая 1.

◆ ИЗЛУЧЕНИЕ (Стрелец)

Театральное применение

Персонаж умеет телепортироваться на 10 метров за каждый пункт в Знаке Стрельца, перемещая с собой

по одному дополнительному персонажу за каждый свой уровень. При этом можно тратить дополнительные использования для увеличения дальности: за сжигание 1 использования дальность умножается на 5.

Тактическое применение

Герой может доставить любой свой приём на дальнее расстояние в радиусе 2 +1 за уровень. Для этого обязательно нужно держать в руках оружие с типом *лук* или *пистоль*.

Акт Излучения тратит цену оригинального приёма (включая Боевое действие), сжигает 1 использование и провоцирует Ответные атаки.

Если Стрелец — родной Знак героя.

Для Излучения вам не требуется держать в руках оружие специального типа.

Вы не провоцируете Ответных атак, когда совершаете Излучение.

Пример. Герой (Рыбы, 1 уровень, 1 пункт в Стрельце) во время своих приключений выучил с оружия Посох приём Огненный Укол, который наносит повреждения в радиусе 1. Для того чтобы один раз увеличить дальность этого приёма (до радиуса 2 или 3) этому пер-

сонажу обязательно требуется держать в руках оружие с типом *лук* или *пистоль* и потратить 1 использование Излучения.

◆ СИНТЕЗ (Козерог)

Театральное применение

Персонаж за два часа собирает любой Театральный предмет из любых других Театральных или расходующихся предметов. Вся эта масса вещей по стоимости должна покрывать цену синтезируемого предмета.

Тактическое применение

Персонаж может собрать любую вещь, у которой есть рецепт Синтеза. Для этого ему нужны предметы из рецепта для Синтеза.

На акт Синтеза требуется потратить 2 использования.

Синтез проводится вне боя.

Если Козерог — родной Знак героя.

Вы тратите 1 использование на Синтез, а не 2.

Вы имеете шанс вложить в синтезируемый предмет дополнительную Способность либо Магию из тех, что персонаж уже выучил ранее. Бросьте D6 и при выпадении значений 4,5 или 6 вы вкладываете приём внутрь синтезируемого предмета. Этим приёмом владеет



синтезированной вещи сможет пользоваться, однако, другие герои не смогут его изучить, вливая ЕА.

Пример. Некий герой (Водолей, 2 пункта в Козероге) пытается синтезировать Змеиный Кинжал (оружие 2 ранга, Синтез: 2 Кортика и 2 Кольца Магии). За время путешествий он накопил необходимые предметы и, заплатив 2 использования, может синтезировать это оружие. Если бы этот персонаж сам был Козерогом, то потребовалось бы потратить лишь 1 использование, а кроме того был бы шанс добавить в предмет какой-то уже изученный героем приём.

◆ **ВЫСТУПЛЕНИЕ** (Водолей)

Театральное применение

Персонаж умеет исполнять особо проникновенные песни с силой равной величине Знака Водолея.

На пение каждой тратится разное количество использований. Одна песня длится 5 минут, эффект наступает сразу во время исполнения и длится пока звучит музыка. В любой момент уже звучащую песню можно продлить на 5 минут, если любой член партии потратит 1 дополнительное использование. В одно и

то же время на партию может действовать лишь одна песня. Если кто-то из членов партии не слышит песню, то не получит эффекта.

Примерный список песен

- ◆ «Трапезная» — вкушаемая пища становится вкуснее, очищаясь от ядов (но только до тех пор, пока звучит мелодия):
1 использование.
- ◆ «Плодородная» — деревья поблизости расцветают, и покрывается съедобными плодами в момент окончания песни:
1 использование.
- ◆ «Вьющаяся» — растения вытягиваются, разрастаясь, и свиваются в моток веревки или палатку по окончании песни:
1 использование.
- ◆ «Священная» — партия может передвигаться по воде:
2 использования.
- ◆ «Боевая» — любая заявка на боевое действие персонажей партии получает бонус +2 во время проверок:
3 использования.
- ◆ «Дивная» — накладывает невидимость на членов группы:
3 использования.
- ◆ «Мифическая» — группа узнаёт тайные подробности о неизвестных существах, с которыми сталкивается:
4 использования.

Тактическое применение

Персонаж умеет играть музыку, напевать, дублируя эффект любого известного ему Титула. Этот эффект применяется ко всем союзникам на поле боя (включая его самого) и длится до конца боя, до начала новой песни или до того как ОЗ поющего опустятся ниже 1.

Сразу несколько персонажей могут исполнять песни, предоставляя всем один из известных им Титулов. Если ваш родной Знак не Водолей, то вы можете петь лишь одну песню в одно и то же время.

Если у какого-то героя уже установлен такой же Титул, который раздаёт один из музыкантов, то их эффекты не будут складываться. Так, например, если герой раздаёт свой активный Титул, то на него самого эффект нового Титула не действует, так как он уже находится под влиянием этого Титула.

Запуск боевой мелодии требует траты 2-х использований. В процессе сражения можно переключать уже запущенную мелодию потратив 1 использование. Смена и активация мелодий провоцирует Ответные атаки.

Если Водолей — родной Знак героя. Для запуска мелодии вы тратите 1 использование Выступления, а не 2.

Вы можете исполнять две песни одновременно (предоставляя себе и союзникам 2 разных Титула), сплетая их в одно общее звучание.

Пример. Сармик (Водолей) хочет поделиться с союзниками своим установленным в данный момент Титулом (Скальд: персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой Фазы боя). Для этого ему необходимо потратить 1 использование Выступления.

Если он захочет сменить напев и предоставлять другой Титул, то ему требуется потратить ещё 1 использование.

Если у какого-то героя на этот день установлен Титул Скальд, то текущая песня Сармика для него не будет иметь эффекта, так как эффекты одинаковых Титулов не складываются.

Так как Сармик Водолей, то умеет петь две песни одновременно. Пока исполняется Скальд, Сармик может потратить 1 использование, чтобы запустить исполнение второго Титула, не прерывая звучание первого.



Театральное применение

Персонаж призывает себе на помощь какое-то из известных ему существ, с которым была налажена связь: для каждого существа нужно предварительно провести ритуал объединения (10 минут), после чего оно попадает в список доступных для театрального призыва.

Запоминание конкретных существ обсуждается с Мастером, который может разрешать или запрещать возможность проведения ритуала, а также увеличивать его время.

Существо призывается на 10 минут за каждый пункт в Знаке Рыбы, при этом тратится 1 использование.

Тактическое применение

Персонаж может вызывать на поле боя известных ему монстров. Чтобы изучать монстров для призыва, нужно их идентифицировать безоружной атакой (подробнее об этом можно прочесть на *странице 66*).

Призванное существо помогает персонажу в течение 3 Фаз +1 дополнительная за каждый уровень героя (или до тех пор, пока существо не умрёт от полученных повреждений).

Акт Призыва расходует 1 использование за каждый уровень призываемого монстра, тратит Боевое

действие и провоцирует Ответные Атаки. Создание появляется сразу же, но начнёт действовать на следующем ходу (тогда же и начнётся отсчёт Фаз).

Если Рыбы — родной Знак героя. У вас есть шанс улучшить монстра: бросьте D6 и при выпадении значений 5 или 6 здоровье призываемого существа удвоится.

Пример. Труанн (Скорпион, 1 уровень, 2 пункта в Рыбах) хочет вызвать на поле боя Летучую Мышь, которую она уже знает на старте игры. Ей нужно будет потратить 1 использование Призыва (так как это монстр 1 уровня) и Летучая Мышь появится на соседней с Труанн клетке.

Призыв расходует Боевое действие, поэтому в этот ход Труанн уже не сможет проводить приёмы, атаки и передвижение.

Труанн начнёт управлять призванным существом в следующий свой ход, бросая D20 для определения действия монстра.

Призванная Летучая Мышь исчезнет после своего четвёртого активного хода в конце очередной Фазы (если её не убьют раньше этого).

В данном разделе вы найдёте информацию о том, какие награды герои могут заработать во время приключения.

ЗОЛОТО И ПРЕДМЕТЫ

Мастер имеет возможность поощрять действия партии разнообразными найденными сокровищами: это могут быть Золотые монеты, Оружие и Экипировка, Театральные и расходимые предметы.

ТИТУЛЫ

Если персонаж во время игры выполнит одно из специальных условий, то сможет заработать определённый Титул, который даёт некое игровое преимущество.

Герой может хранить неограниченное количество открытых таким образом Титулов, но активным всегда является лишь один из них. Каждую игровую полночь игрок может сделать активным другой Титул.

Персонаж Водолей получает 2 специальных Титула в начале игры (они указаны в разделе про создание героя, на *странице 221*).

Титул может содержать в себе некую черту биографии, которая влияет на героя, пока этот Титул активен. Мастер может интерпретировать эту черту так, как пожелает.



Один и тот же Титул могут открывать разные герои, но персонаж не может второй раз открыть тот Титул, что у него уже есть. Существует 4 секретных Титула, которые могут быть открыты лишь 1 раз за игру и только одним героем. Если секретный Титул открыт одним из героев, то остальные уже не смогут открыть этот Титул, а сам этот герой не сможет открыть другие оставшиеся секретные Титулы.

Для своей игры вы можете сообщать придумывать новые Титулы.

Список Титулов

Воин света

Условия получения: поучаствовать в десяти боях с монстрами типа *нежить*.

Преимущества: +2 к физическим повреждениям по существам с типом *нежить*.



Враг фей

Условия получения: вы должны убить 11 Пикси.

Преимущества: все существа с типом *магическое создание* находящиеся на поле боя атакуют только этого героя, пока он жив. «Сопротивляемость иллюзиям» (черта биографии).

Говорун

Условия получения: за время игры вы должны вступить в диалог с 12-ю существами, которым покровительствуют разные Знаки.

Преимущества: +1 к Разуму, «разговорчивый» (черта биографии).

Злой гений

Условия получения: требуется убить кого-нибудь вне режима тактического сражения.

Преимущества: когда персонаж получает повреждения от Света, то они снижаются на 4.

Комбо-мастер

Условия получения: персонажи должны обладать одинаковой Инициативой и провести красивый совместный приём в бою.

Преимущества: совершая бросок Инициативы, персонаж может потерять 1 в ней и после этого выдать значение своей текущей Инициативы любому другому персонажу.

Лекарь

Условия получения: воскресить кого-нибудь.

Преимущества: +1 к эффектам лечения, которые герой применяет на себя либо на остальных.

Мажор

Этот секретный Титул может быть открыт только один раз за игру и только для одного героя.

Условия получения: 5 или больше существ завидуют вашему происхождению, благосостоянию или способностям.

Преимущества: «герой левитирует в двадцати сантиметрах над землёй и производит хорошее впечатление на окружающих» (черта биографии).

Манчкин

Условия получения: заработать 7 титулов дающих «+» к чему-нибудь.

Преимущества: +1 к урону любого оружия персонажа при атаке.

Навигатор

Этот секретный Титул может быть открыт только один раз за игру и только для одного героя.

Условия получения: в определённый момент вы рискнули всем, что имеете.

Преимущества: «обладает истинным чувством направления и

гимнастической грацией» (черта биографии).

Неистовый адепт

Условия получения: нанести 15 и более пунктов магического урона одним приёмом.

Преимущества: +1 к Интуиции.

Обладатель второго дыхания

Условия получения: пережить предсмертное состояние.

Преимущества: когда ОЗ героя первый раз в каждом бою падают ниже 1, то становятся равны 0. В начале каждого нового хода ОЗ героя снова становятся равны 0, в том случае, если его текущие ОЗ не выше 0 и не ниже -5.

Опасный тип

Условия получения: нанести 15 и более пунктов физического урона одним приёмом.

Преимущества: +1 к Телу.

Победитель гоблинов

Условия получения: в бою с Гоблинами получить Ауру Отравления.

Преимущества: иммунитет к Отравлению Гоблинов, ближние атаки персонажа против Гоблинов получают +1 повреждение.

Посвящённый

Условия получения: получить благословение священника.

Преимущества: +1 Анти-Мана, «благословение» (черта биографии).

Следящий за временем

Этот секретный Титул может быть открыт только один раз за игру и только для одного героя.

Условия получения: вы, так или иначе, стали причиной замедления или остановки времени.

Преимущества: «всегда знает точное время и Знаки встреченных существ» (черта биографии).

Спаситель

Этот секретный Титул может быть открыт только один раз за игру и только для одного героя.

Условия получения: вы пережили состояние достаточно близкое к смерти, но не умерли, а кроме того есть кто-то, кто вас любит.

Преимущества: «тот, кого вы держите за руку, не может умереть» (черта биографии).

Тот, кого ждёт око бури

Условия получения: все ваши Знаки Близнецов, Весов и Водолея имеют величину 3 или выше.

Преимущества: +1 Анти-Жизнь.

Тот, кто в сердце океана

Условия получения: все ваши Знаки Рака, Скорпиона и Рыб имеют величину 3 или выше.

Преимущества: +8 ОМ.



Тот, кто из братства огня

Условия получения: все ваши Знаки Овна, Льва и Стрельца имеют величину 3 или выше.

Преимущества: +1 ФЗ.

Тот, кто соль земли

Условия получения: все ваши Знаки Тельца Девы и Козерога имеют величину 3 или выше.

Преимущества: вы начинаете каждое сражение с дополнительными временными ОЗ, которые равны вашему уровню.

Феникс

Условия получения: воскреснуть после смерти.

Преимущества: +4 ОМ, +2 ДЗ, а также «знание загробного мира» (черта биографии).

Хранитель

Условия получения: в 5 сражениях получить временные ОЗ.

Преимущества: +5 ОЗ.

Шустрила

Условия получения: украсть предмет у кого-нибудь.

Преимущества: +1 к Ловкости.

Юный прохвост

Условия получения: у вас есть 9999 ЗМ и вы кого-то крупно обманули.

Преимущества: +1 боевой слот для аксессуара.

ВЕХИ

В Монстробое герои получают новые уровни при открытии игроками специальных достижений, называемых *Вехами*.

Мастер должен вести записи о том, кто из игроков какую Веху открыл. Для этого вы можете пользоваться образцом со *страницы 248*, потребуется его распечатать, заполнить и отмечать там успехи героев.

Существует базовый рекомендуемый набор Вех для игры, который выглядит следующим образом:

Вкус боя (1)

Война (1)

Рай и ад (1)

Парад планет (1)

Эхо отражений (1)

Хроника (1)

Арсенал (1)

Миссия (1)

Новые горизонты (1)

Здесь приведены 9 разноплановых Вех, которые более подробно описаны ниже. Каждая имеет название, а в скобках указано то количество раз, сколько персонаж может её открыть.

Мастер может менять список, придумывая новые Вехи, убирая старые и устанавливая разное количество активаций. Например, ваша игра может строиться на таком простом плане Вех: Миссия (9). В таком

случае герои будут получать уровни исключительно за выполнение заданий (открывая одну и ту же Веху).

Не обязательно, чтобы сумма активаций всех Вех равнялась 9: по желанию Мастера она может быть выше, чтобы игроки имели больше возможностей решать, с помощью какой Вехи герой получит очередной уровень. Однако в любом случае, как только уровень Вехи героя станет равен 10, то он уже не может открывать новые Вехи.

На плане взятие Вех отмечается галочками (для одноразовых Вех) или цифрами (для многократных).

Примерный список Вех

Арсенал

Условия активации: герой изучил 15 приёмов и 2 Дара.

Вкус боя

Условия активации: герой одержал победу в 3-х сражениях.

Война

Условия активации: герой участвовал в 20 сражениях.

Вокруг света

Условия активации: герой побывал в 3-х различных городах.

Легенда

Условия активации: герой нашёл

уникальный артефакт.

Миссия

Условия активации: герой выполнил важное задание, полученное от игрового субъекта.

Новые горизонты

Условия активации: герой перешёл в другой мир.

Парад планет

Условия активации: величина двух любых Знаков героя (исключая родной Знак) равна 10.

Рай и ад

Условия активации: герой был воскрешён или сам воскресил кого-то.

Сотворение

Условия активации: игрок изобрёл интересные специальные правила для героя или добавил в мир новое игровое место.

Хроника

Условия активации: игрок управлял героем в течение пяти игровых встреч, объединённых общим сюжетом.

Эхо отражений

Условия активации: герой побывал в состоянии Транса.



УРОВНИ

Каждый раз, открывая Веху, герой повышает свой уровень Вехи на 1. Максимальный возможный уровень равен 10.

Вместе с каждым новым уровнем (выше первого) герой получает:

- ◆ три пункта для того, чтобы повысить Характеристики. Можно вложить эти пункты в один параметр или распределить в разные. При этом помните, что базовое значение любой Характеристики героя не может быть выше 7.
- ◆ доступ в новые Таинства: один пункт в любом новом Знаке.

Пример. Зарио (1 уровень, Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2, 3 пункта в Близнецах, 1 пункт в Тельце) победил в трёх сражениях и открыл Веху Вкуса.

Уровень Зарио повышается до 2.

Полученные пункты Характеристик он распределяет в Ловкость (2 пункта) и Интуицию (1 пункт), теперь у него Ловкость 1 и Интуиция 3.

Зарио хочет обладать Преобразованием, поэтому берёт 1 пункт в Знаке Скорпиона.

ЧЕРТЫ БИОГРАФИИ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В игре довольно часто могут происходить театральные события и ситуации, которые меняют героев, наделяя их новыми качествами, возможностями, слабостями и прочими особенностями.

Персонаж может подцепить заразную болезнь или древнее проклятие, обнаружить новые грани своего таланта или приобрести знания в каких-то новых областях. Все подобные долговременные изменения желательно заносить в Лист Игрока, как новые черты биографии или как специальные правила.

Игроки могут принимать в решении этих вопросов самое непосредственное участие, но последнее слово остаётся за Мастером, именно он решает, каким образом изменения будут зафиксированы.

Пример. Побывав в Трансе Илизшан обнаружил, что его медитации имеют силу и теперь игрок просит у Мастера выдать его герою какое-нибудь специальное правило из этой области. Мастер в свою очередь решает, что пока не накопилось достаточно информации для оформления специального правила, но разрешает Илизшану новую черту биографии: «вера в путь Хладной крови».





ОРУЖИЕ

В сражениях герою помогает его верное оружие — это один из видов боевых предметов, который необходимо экипировать в специальный слот персонажа для рук (куда можно поместить два предмета).

Примечание. Некоторые эффекты могут отменять данное ограничение. Например, специальные правила по психиклам для Фармаэля или дар Большехват, изучаемый с оружия Экскалибур.

Обратите внимание, что у каждого оружия указано то количество рук, которое оно требует. Таким образом, персонаж может одновременно использовать одноручное оружие и какой-нибудь щит или же взять только одно двуручное оружие.

Неиспользуемые оружия и боевую экипировку герой может носить с собой в любом количестве на усмотрение Мастера.

По мощности оружия подразделяются на несколько **рангов**. Каждое из них имеет название и **тип**, с которым связаны некоторые особенности действия оружия.

Для каждого оружия также указаны параметры атаки, радиус атаки, возможный дополнительный эф-

фект от ношения в слоте и средняя стоимость предмета.

Обычно с помощью оружия герой может нанести физические повреждения одной цели из той области, которую охватывает радиус атаки (на совершение атаки тратится 1 **Боевое действие**).

Величина повреждений и попадание зависят от параметров оружия, которые представляют собой ряд из 4-х позиций. При атаке игрок бросает четырёхгранный кубик и определяет одну позицию. Если там находится число, то атака попадает и наносит равное этому числу количество повреждений. Прочерк обозначает, что атака промахнулась. Ноль показывает, что удар достиг цели, но сам по себе был недостаточно силён, чтобы повредить её.

Если вам не выпал прочерк, то в любом случае (даже при нулевом уроне от самого оружия) к повреждениям добавятся все прибавки к атаке, которыми ваш герой обладает.

Пример. Фармаэль экипировал себе найденные Краги (перчат-



ки, ранг 1), они имеют следующие параметры атаки: 0/0/2/2. Теперь во время сражения герой делает удар по врагу с их помощью. Игрок бросает кубик, выпало 1, что означает первую позицию в параметрах. Там стоит ноль, следовательно, атака Фармаэля попадает и должна нанести 0 повреждений, однако недавно персонаж открыл и активировал новый Титул: Манчкин (+1 к урону любого оружия персонажа при атаке). Таким образом, Фармаэль попал и нанёс врагу 1 физическое повреждение, а не 0.

Если вам выпала позиция, где стоит буква, то герой наносит повреждения равные величине одной из своих Характеристик. «Т» означает Тело, «Л» — Ловкость, «Р» — Разум, а «И» — Интуицию.

Некоторые типы оружия действуют по специфическим правилам.

Копья атакуют сразу две клетки за один удар, то есть действуют одновременно и в радиусе 1 (атака 1) и в радиусе 2 (атака 2). Первая наносит фиксированное число повреждений (которое указано в подробном описании оружия), а для второй кидается четырёхгранник. В таблицах это обозначено как радиус «1,2».

Луки могут поражать только

ту цель, которая находится в интервале между двумя его радиусами. Например, если радиус действия лука указан как «4-7», то с его помощью можно поразить цель, которая удалена от героя на 4, 5, 6 или 7 клеток.

Пистолы угрожают сразу всем целям, которые оказались на линии их действия (которая проводится от атакующего персонажа до любого конца поля боя) и находятся на некотором удалении от стреляющего. Например, если радиус действия *пистоля* указан как «3--», то выстрел сможет поражать только те цели, расстояние до которых равняется 3-м и более клеткам.

Стоит отметить ещё одну особенность *пистолей*, они наносят Мистические повреждения, которые можно как угодно распределить между всеми целями выстрела.

Шары наносят урон только такой цели, которая находится в радиусе 1 от самого героя или от любого его союзника. В таблицах это обозначено как радиус «1#».

Примечание. В разделе «Тактические схемы» на *странице 61*, наглядно показано то, как действуют разные типы оружия.

Некоторые оружия, экипировка и прочие эффекты дают героям различные прибавки к параметрам.

Множественные бонусы к одному и тому же параметру складываются друг с другом, например, если персонаж получает +1 к Очкам здоровья с одного предмета и +2 с другого, то суммарно он получает +3 ОЗ. Если оружие имеет специфические бонусы или свойства, то в графе бонус это отмечено восклицательным знаком: «!».

Практически в каждом оружии имеется скрытый приём, которым герой может пользоваться, если экипировал этот предмет. Такие приёмы герой может выучить и использовать, уже не обладая этим конкретным оружием. В конце каждого боя герой получает Единицу Аспекта, которую может вложить в один из экипированных предметов. Когда герой вольёт в предмет указанное количество ЕА, то изучит приём.

Пример. Труанн носит Повязки мага (перчатки, ранг 1), внутри себя они содержат Тряску (Магия), для изучения которой требуется 2 ЕА.

Поучаствовав в двух сражениях, Труанн влила в Повязки мага требуемые 2 Единицы Аспекта и выучила заклинание. Теперь она отдала их на изучение Сармику, а сама взяла у Фармаэля Краги (перчатки, ранг 1), чтобы за три сражения выучить с них Контр-Тень (Магия).

Оружия могут обладать пассивными эффектами — Дарами. В отличие от приёмов Дары нельзя использовать сразу же, как только герой взял оружие. Только после того как герой вольёт необходимое количество ЕА (иногда могут быть и дополнительные условия), он получает постоянный эффект от Дара. У таких оружий в графе приёмов стоит слово «Дар».

Следует помнить, что герой может одновременно находиться под эффектом такого количества Даров, которое не превышает его уровень. Если герою не хватает места для новых Даров, то изучая новый Дар, он должен стереть один из старых.

В подробном описании каждого оружия также указана ориентировочная цена, то число Сфер, которое можно получить, разобрав предмет Таинствами Знака Девы (Разбор, *страница 83*) и рецепт для конструирования такого предмета при помощи Таинств Знака Тельца (Сборка, *страница 80*).

Для некоторых оружий также указан рецепт их создания Таинствами Знака Козерога (Синтез, *страница 87*). Такие оружия в табличках отмечены буквой «С».

В описании приёмов указана цена, которую нужно платить за их совершение (например, приёмы Аспекта Мана тратят Очки маны героя), тип (Магия или Способность), Аспект и, иногда, стихия. Для при-



ёмов, которые наносят повреждения, их Аспект указывает на ту защиту, которая блокирует подобный вид урона (например, повреждения от приёма Аспекта Жизнь блокируются Анти-Жизнью).

Приёмы Аспекта Время тратят Очки действия, в том числе те, что были отложены в резерв (*страница 71*). Каждый ход герой может отправить в резерв любое количество своих текущих Очков действия.

Если эффект приёма можно применить к цели в радиусе 1, то в качестве такой цели применяющий может выбрать и самого себя.

Если эффект оказывает влияние на *каждую цель* или *все цели*, то себя можно не указывать.

Если в приёме указано, что он делает **персональный эффект**, то это означает, что только тот, кто его применяет, может быть целью эффекта.

Приёмы с **ответным эффектом**, можно активировать только в ответ на определённое условие, не важно, на чьём ходу оно возникло. Боевое действие этими приёмами не расходуется, но в резерве уже должны содержаться заранее запасённые ОД, которыми он и будет оплачиваться. Если сразу несколько источников запускают ответный эффект (например, атаки от разных врагов), то можно оплатить столько же ответных эффектов (если хватает запасённых ОД).

Оружия. Ранг 1

Название, тип, (занимает рук)			Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [ЕА]
Воздушный прут	<i>посох</i>	(2)	-/-/1/2	1	+6 ОМ	60	Радужный Луч [2] Роса [2]
Волшебная палочка	<i>жезл</i>	(1)	-/0/1/1	1	+2 ОЗ	50	Роса [2]
Краги	<i>перчатки</i>	(2)	0/0/2/2	1		75	Контр-Тень [3]
Палаш	<i>меч</i>	(1)	2/3/3/4	1		60	Блеск Стали [2]
Пика	<i>копьё</i>	(2)	-/1/2/2	1,2		90	Вращение Древка [3]
Повязки мага	<i>перчатки</i>	(2)	0/0/1/1	1	+1 ОМ, +1 ОЗ	55	Тряска [2]
Резец	<i>кортик</i>	(1)	0/1/2/5	1	+2 ОМ	50	Канал Силы [3]
Рубец	<i>топор</i>	(2)	-/0/4/7	1		60	Немая Боль [2]
Странник	<i>посох</i>	(2)	-/-/2/2	1	+8 ОМ	45	Огненный Укол [3]
Шелест	<i>лук</i>	(2)	-/0/2/2	4-7		75	Прицел [3]

Оружия. Ранг 2

Название, тип, (занимает рук)			Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [EA]
Биотра	<i>меч</i>	(2)	2/3/4/5	1	!	130	
Витиеватый прут	<i>жезл</i>	(1)	-/0/2/2	1	+1 ДЗ	150	Контр-Свет [2]
Жало	<i>меч</i>	(1)	3/3/5/5	1	+4 ОМ	120	Кровожад- ность [3]
Жива С	<i>лук</i>	(2)	-/0/3/И	5-8		180	Минута Рассвета [3]
Змеиный кинжал С	<i>кортик</i>	(1)	0/2/Л/6	1	+6 ОМ	110	Трюк За- клинателя [3]
Краги чародея С	<i>перчатки</i>	(2)	1/1/2/Т	1		135	Цели Ночи [2]
Мара	<i>лук</i>	(2)	-/1/2/3	2-7		150	Темпораль [2]
Миг	<i>пистоль</i>	(1)	2/6/6/9	3--		200	Разделён- ная Скорбь [5]
Мифицит	<i>кортик</i>	(1)	1/2/3/7	1	+4 ОМ	110	Канал Реакции [3]
Отшельник	<i>посох</i>	(2)	-/0/1/2	1	+2 ОЗ, !	130	Кожа- Камень [2]
Палочка пикси	<i>жезл</i>	(1)	0/0/2/2	1	+2 ОЗ, +6 ОМ	100	Фокус с Огнём [2]
Пика духов	<i>копье</i>	(2)	-/1/2/3	1,2		140	Невидимый [3] Удар
Повязки адепта	<i>перчатки</i>	(2)	0/1/2/3	1		120	Капкан [2]
Рунический штык С	<i>копье</i>	(2)	0/1/1/Р	1,2		170	Отмщение [3]
Сталец	<i>меч</i>	(1)	2/3/4/6	1		100	Стальное Эхо [3]
Стеклянный орб	<i>шар</i>	(1)	-/0/1/3	1#		150	Анафема [4]
Таинственный прут	<i>жезл</i>	(1)	-/1/2/3	1	+7 ОМ	110	Свежесть [2]
Триглав	<i>посох</i>	(2)	-/0/2/3	1	+8 ОМ	135	Сила Факела [3]
Туманный орб	<i>шар</i>	(1)	-/1/2/2	1#		150	Синхрон- ность [3]
Чарокос	<i>топор</i>	(1)	-/1/5/9	1		130	Мана-Вор [2]



Оружия. Ранг 3

Название, тип, (занимает рук)			Атака, радиус, бонус, цена			Приём, [ЕА]
Витая грация С	лук	(2)	-/1/Л/5	4-10 !	800	
Гибель С	топор	(2)	0/2/7/13	1	550	Дар
Глаз тигра С	шар	(1)	0/2/2/4	1#	900	Мастер Боя [6]
Демонические браслеты С	перчатки	(2)	1/Р/2/4	1	670	Объятия [3]
Диво С	посох	(2)	0/1/Р/4	1 +2 ОЗ, +8 ОМ	580	Тьмы Мана-Щит [4]
Жнец	пистоль	(1)	3/Л/8/13	3--	400	Мистика [4]
Зеркальные наручи	перчатки	(2)	1/1/3/3	1 !	245	Текучесть [3]
Изумрудный ластик С	кортик	(1)	2/Л/И/8	1 !	1100	
Лезвие мести	меч	(1)	4/5/7/7	1	220	Дар
Лунная призма	жезл	(1)	-/2/3/4	1 !	260	Благословение [3]
Нуль-катана С	меч	(2)	Т/5/6/7	1	690	Астральный плащ [6]
Офелия С	посох	(2)	0/2/2/3	1 !	666	Всплеск Безумия, Дар [3]
Причуда	лук	(1)	0/1/2/4	5-8 !	190	
Рунный пестик С	кортик	(1)	2/Л/4/9	1 +6 ОМ	610	Атака Рун [5]
Святой прут	жезл	(1)	0/2/3/3	1 +2 ДЗ, !	250	Ангельский Звон [4]
Чернильная шпага С	меч	(1)	И/4/6/8	1 !	900	
Штиль	посох	(2)	1/1/3/3	1 +10 ОМ	210	Бриз [4]
Экскалибур	меч	(1)	3/4/4/5	1	220	Дар
Эспер	копьё	(2)	1/2/4/5	1,2 !	270	
Язва	меч	(2)	3/Т/Т/5	1 !	730	



Биотра
двуручный меч

АТАКА 2/3/4/5

РАДИУС 1

Ранг 2

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ при обычной атаке этот меч поглощает 1 Сферу из своей цели. Знак Сферы зависит от Знака цели. Поглощаемые Сферы накапливаются внутри оружия, владелец не может ими пользоваться. Когда внутри накопится определённое количество Сфер, то этот меч превращается в существо, которое служит владельцу и уже не занимает боевой слот. Для превращения требуется, чтобы внутри оружия накопилось 7 Сфер определённой группы: воздушной (Близнецы, Весы, Водолей), водной (Рак, Скорпион, Рыбы), огненной (Овен, Лев, Стрелец) или земной (Телец, Дева, Козерог). От стихии питомца зависит то, какие повреждения он будет наносить атакой, и какой приём ему достанется.

Проклятое (в конце боя вы не получаете Сфер, если пользовались этим оружием).

Цена: 180 ЗМ **Разбор:** 7 Сфер **Сборка:** по 1 Сфере каждого Знака*

* Итого, на создание Биотры уйдёт 12 разных Сфер, каждая своего Знака.

Биотра в виде существа

Превратившись, меч Биотра становится управляемым питомцем, того же Знака, что и владелец. Проклятие и свойства перестают действовать. Она получает Скорость 2 (в свой ход может двигаться на 2 клетки), тип *животное* и Очки здоровья, равные Очкам здоровья владельца (базовые + бонусные, но не временные), которыми тот обладал в момент превращения меча в существо. Питомец умирает в том случае, когда его ОЗ падают до 0.

Биотра принадлежит к одной из 4-х стихий (Огонь, Ветер, Вода или Земля), которая достаётся ей во время превращения.

Инициатива питомца в бою постоянно равна Инициативе владельца. На существо можно экипировать один предмет, предназначенный для слота *грудь* и один предмет для слота *голова*. Один герой может иметь только одного такого питомца. Биотра слушается только своего владельца, её нельзя отдать другому герою или изучить для призыва.



В сражении владелец каждый ход может перемещать Биотру, а также отдать ей один из двух приказов (копировать их Мимикрией нельзя). Первый приказ есть у каждой Биотры, а второй только у существа соответствующей стихии:

Атаковать! (общий) Биотра наносит повреждения противнику в радиусе 1. Её атака совершается точно так же, как когда она была *мечом*: игрок кидает четырёхгранный кубик и вычисляет позицию в том же самом числовом ряду (2/3/4/5). В форме существа Биотра наносит уже не физические повреждения, а магические (своей стихией): Огнём, Водой, Воздухом или Землёй.

Схватить! (Земля) Питомец хватает противника в радиусе 1 и тот проходит проверку по Телу со сложностью 7. Если проверка провалена, то враг теряет 1 пункт Физической защиты до конца боя и не может передвигаться до тех пор, пока Биотра остаётся на том же месте, где схватила врага.

Поджарить! (Огонь) Питомец наносит Огненные повреждения равные Разуму владельца одной цели в радиусе от 3-х до 6, и, после этого, до конца Фазы цель теряет 1 пункт Анти-Маны.

Растворить! (Вода) Питомец съедает любую Ауру в радиусе 2, и, если это произошло, владелец получает 2 временных ОМ.

Использовать! (Воздух) Питомец телепортирует любой предмет от владельца себе и сразу же применяет его на подходящую цель (не платя за это ОД), после этого владелец получит +1 ОД до конца своего хода.



Витая грация
двуручный лук

АТАКА -1/Л/5

РАДИУС от 4 до 10

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ В случае попадания выстрелом из этого лука вы получаете +2 ОД до конца хода и снимаете с цели атаки 1 пункт Анти-Времени (если у неё есть такая защита) до конца боя. В случае промаха вы теряете 3 любых Сферы (если они у вас есть).

Ранг 3

Цена: 800 ЗМ Синтез: Жива, Мара

Витиеватый прут одноручный жезл



АТАКА -/0/2/2
РАДИУС 1

Ранг 2

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ в начале боя персонаж получает 1 временное ДЗ.

Цена: 150 ЗМ **Разбор:** 11 Сфер **Сборка:** 9 Сфер Водолея, 6 Сфер Льва

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Контр-Свет 2 ОД

Аспект Время, Стихия Свет

Ответный эффект: когда вам наносят повреждения, вы можете восстановить Очки здоровья любой цели в радиусе 2 в количестве, не превышающем ранг вашего оружия.



Воздушный прут двуручный посох

АТАКА -/-/1/2
РАДИУС 1
БОНУС +6 ОМ

Ранг 1

Цена: 60 ЗМ **Разбор:** 4 Сферы **Сборка:** 6 Сфер Рака

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Радужный Луч 1 ОМ

Аспект Мана, Стихия Воздух

Эффект: одна любая цель в радиусе 3 от вас получает 2 повреждения Воздухом.

Волшебная палочка одноручный жезл



АТАКА -/0/1/1
РАДИУС 1
БОНУС +2 ОЗ

Ранг 1

Цена: 50 ЗМ **Разбор:** 4 Сферы **Сборка:** 6 Сфер Водолея

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Роса 1 ОЗ

Аспект Жизнь, Стихия Вода

Эффект: восстановите до 3 ОЗ любой цели кроме себя в радиусе 1 (не выше максимума ОЗ цели).

Гибель двуручный топор



АТАКА 0/2/7/13
РАДИУС 1

Ранг 3

Цена: 550 ЗМ **Синтез:** Чарокос, два Рубца, Кольцо нежити

Содержит Дар [исследование: 3 ЕА, кроме того вы должны отказаться от одного ранее изученного Дара]

Мощь пассивный эффект

Двуручные оружия для вас считаются одноручными.



Глаз тигра одноручный шар



АТАКА 0/2/2/4
РАДИУС 1 от себя
или со-
юзника

Содержит Способность [изучение: 6 ЕА]

Мастер Боя 4 ДЗ

Аспект Душа

Эффект (требует любое оружие в руках): ваше оружие до конца боя заимствует атаку, радиус и тип с одного любого оружия союзника, равного или более низкого ранга (даже с тех, которые хранятся у героев, но в данный момент не экипированы). Заимствованные параметры заменяют собой текущие атаку, радиус и тип вашего оружия.

Ранг 3

Цена: 900 ЗМ *Синтез:* Стекланный орб, Туманный орб, четыре любых оружия второго ранга

Демонические браслеты двуручные перчатки



АТАКА 1/Р/2/4
РАДИУС 1

Содержат Магию [изучение: 3 ЕА]

Объятия Тьмы 10 ОД

Аспект Время, Стихия Тьма

Эффект: каждой цели в радиусе 2 нанесите повреждения Тьмой равные вашему Разуму.

Ранг 3

Цена: 670 ЗМ *Синтез:* Краги чародея, Повязки адепта, три Краги, Резец

Диво двуручный посох



АТАКА 0/1/Р/4
РАДИУС 1
БОНУС +2 ОЗ,
+8 ОМ

Содержит Магию [изучение: 4 ЕА]

Мана-Щит 2 ОЗ

Аспект Жизнь

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Пелены*.

Ранг 3

Цена: 580 ЗМ *Синтез:* Витиеватый прут, Триглав, Повязки адепта, два Кольца магии, Странник

* Пелена: теперь каждая единица магических повреждений, которая прошла в ваши ОЗ, вместо этого заставляет вас потерять две единицы ОМ, если они есть. В начале каждого хода эта Аура заставляет вас потра-

тить 1 ОД, если вы этого не делаете, то она развеивается. Множественные Ауры Пелены не складываются.



Жало
двуручный меч

АТАКА 3/3/5/5
РАДИУС 1
БОНУС +4 ОМ

Ранг 2

Цена: 120 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 9 Сфер Овна, 3 Сферы Рака

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Кровожадность 3 ОМ

Аспект Мана

Эффект (только с оружием типа меч): вы проводите обычную атаку оружием, игнорируя при этом всю Физическую защиту цели.



Жива
двуручный лук

АТАКА -/0/3/И
РАДИУС от 5 до 8

Ранг 2

Цена: 180 ЗМ Синтез: Краги, три Шелеста, Воздушный прут

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Минута Рассвета X ОД (не более уровня*)

Аспект Время

Эффект: одна любая цель в радиусе 2 получает временные ОЗ равные затраченным на приём ОД.

* Вы можете потратить на совершение этого приёма любое количество ОД, которое не превышает уровень вашего персонажа.



Жнец
одноручный пистоль*

АТАКА 3/Л/8/13
РАДИУС от 3 до ...

Ранг 3

Цена: 400 ЗМ Разбор: 18 Сфер
Сборка: 15 Сфер Стрельца, 15 Сфер Льва, 8 Сфер Тельца

Содержит Способность [изучение: 4 ЕА]

Мистика 4 ДЗ

Аспект Душа, Стихия Звук

Эффект: вы наносите урон Звучом равный вашей Интуиции каждому врагу в радиусе 2. После этого вы получаете Мистические повреждения равные количеству врагов в радиусе 2.

* Пистоль бьёт по линии, проведённой от вас до любой клетки поля боя. Он наносит Мистические повреждения, которые можно как угодно рас-



пределять между всеми целями на линии, начиная с минимального радиуса пистоля и дальше. Особенность Мистических повреждений в том, что их нельзя заблокировать защитами, но из их величины вычитается сумма всех защит цели (Физическая защита, Анти-Мана, Анти-Жизнь, Анти-Время, Анти-Душа). Если же у цели не было ни одной защиты, то при любом не нулевом количестве назначенных ей Мистических повреждений, она потеряет ОЗ равные своему уровню.

Зеркальные наручи двуручные перчатки



АТАКА 1/1/3/3
РАДИУС 1

Ранг 3

Содержат Магию [изучение: 3 ЕА]

Текучесть 2 ОЗ

Аспект Жизнь

Эффект: вы зачаровываете любую цель в радиусе 2 Ауры Темпа* и поддерживаете её, тратя на это по 1 ОД каждый следующий ход.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ любой, кто наносит вам повреждения атакой с радиуса 1, сам получит такое-же количество Водных повреждений.

Цена: 245 ЗМ Разбор: 15 Сфер

Сборка: 10 Сфер Близнецов, 10 Сфер Девы, 3 Сферы Весов, 1 Сфера Рака

* Темп: вы получаете +1 Скорость. Аура действует до тех пор, пока её поддерживают, множественные Ауры складываются.

Змеиный кинжал одноручный кортик



АТАКА 0/2/Л/6
РАДИУС 1
БОНУС +6 ОМ

Ранг 2

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

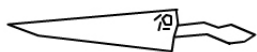
Трюк Заклинателя 2 ОМ

Аспект Мана

Эффект: вы можете перекинуть свой или чужой бросок кубика атаки или приёма, после этого выберите старое или новое значение. Трюк Заклинателя не тратит Боевое действие, может быть выполнен не в свой ход, но только один раз в Фазу.

Цена: 110 ЗМ Синтез: два Резца, два Кольца магии

Изумрудный ластик одноручный кортик



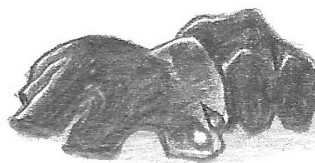
АТАКА 2/Л/И/8
РАДИУС 1

Ранг 3

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ при обычной атаке цель теряет ОЗ равные своему уровню. Если вы в момент удара потратите 3 ОЗ, то цель дополнительно получит 4 повреждения Звуком.

Цена: 1100 ЗМ

Синтез: два Мифицита, Жало



Краги двуручные перчатки



АТАКА 0/0/2/2
РАДИУС 1

Ранг 1

Цена: 75 ЗМ **Разбор:** 2 Сферы **Сборка:** 6 Сфер Девы, 1 Сфера Скорпиона

Содержат Магию [изучение: 3 ЕА]

Контр-Тень 2 ОД

Аспект Время, Стихия Тьма

Ответный эффект: когда вам наносят повреждения, вы можете нанести повреждения Тьмой любой цели в радиусе 2 равные рангу вашего оружия.

Краги чародея двуручные перчатки



АТАКА 1/1/2/Т
РАДИУС 1

Ранг 2

Цена: 135 ЗМ **Синтез:** Кольцо магии, две Краги, Повязки мага

Содержат Магию [изучение: 2 ЕА]

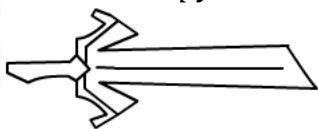
Цели Ночи 5 ОД

Аспект Время, Стихия Тьма

Эффект: выберите 2 разные цели в радиусе 2 (вы можете быть одной из них) и распределите между ними повреждения Тьмой равные вашему Разуму. На одну цель нельзя назначить меньше чем 1 повреждение.



Лезвие мести
одноручный меч



АТАКА 4/5/7/7
РАДИУС 1

Ранг 3

Цена: 220 ЗМ Разбор: 12 Сфер

Сборка: 11 Сфер Овна, 7 Сфер Льва, 4 Сферы Весов

Содержит Дар [исследование: 4 ЕА]

Контратака *пассивный эффект*

Если вам наносят физические повреждения с радиуса 1, то вы можете заплатить 2 ОЗ и нанести этой цели повреждения равные атаке вашего оружия.

Если вы держите в руках оружие с типом меч, то можете контратаковать без траты ОЗ.



Лунная призма
одноручный жезл

АТАКА -/2/3/4
РАДИУС 1
БОНУС +1 Скорость

Ранг 3

Цена: 260 ЗМ Разбор: 18 Сфер

Сборка: 10 Сфер Водолея, 10 Сфер Весов, 4 Сферы Рыб, 2 Сферы Тельца

Содержит Магию [изучение: 3 ЕА]

Благословение 4 ОД

Аспект Время, Стихия Свет

Эффект: вы восстанавливаете до 3 ОЗ любой цели в радиусе 2.



Мара
двуручный лук

АТАКА -/1/2/3
РАДИУС от 2 до 7

Ранг 2

Цена: 150 ЗМ Разбор: 7 Сфер Сборка: 9 Сфер Стрельца, 6 Сфер Близнеца

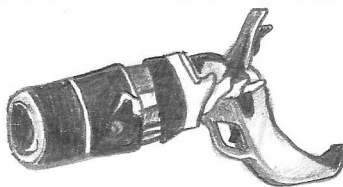
Содержит Способность [изучение: 2 ЕА]

Темпораль 4 ОД

Аспект Время

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Концентрации*.

* Концентрация: радиус вашего лука увеличен на 2 до конца боя. Действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.



Миг
одноручный пистоль*

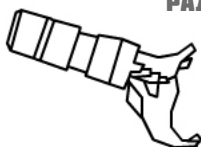
Содержит Способность [изучение: 5 ЕА]

АТАКА 2/6/6/9
РАДИУС от 3 до ...

Разделённая Скорбь 3 ДЗ

Аспект Душа

Эффект: если любой персонаж уже выстрелил из оружия с типом *пистоль* в этой Фазе, то вы дополнительно наносите по 3 физических повреждения всем целям, которые получали от него урон.



Ранг 2

Цена: 200 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сфер Льва

* Пистоль бьёт по линии, проведённой от вас до любой клетки поля боя. Он наносит Мистические повреждения, которые можно как угодно распределять между всеми целями на линии, начиная с минимального радиуса пистоля и дальше. Особенность Мистических повреждений в том, что их нельзя заблокировать защитами, но из их величины вычитается сумма всех защит цели (Физическая защита, Анти-Мана, Анти-Жизнь, Анти-Время, Анти-Душа). Если же у цели не было ни одной защиты, то при любом не нулевом количестве назначенных ей Мистических повреждений, она потеряет ОЗ равные своему уровню.



Мифицит
одноручный кортик

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

АТАКА 1/2/3/7
РАДИУС 1
БОНУС +4 ОМ

Канал Реакции 5 ОМ

Аспект Мана

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Рефлексов*.

Ранг 2

Цена: 110 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 10 Сфер Скорпиона

* Рефлексы: вы получаете право контратаковать кортиком каждый раз, когда атака врага повредила ваши ДЗ, если потратите на это 1 использование любого Таинства. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.





Нуль-катана
двуручный меч

АТАКА Т/5/6/7
РАДИУС 1

Ранг 3

Цена: 690 ЗМ **Синтез:** Жало, три Стальца, Палочка пикси, Волшебная палочка, два Палаша

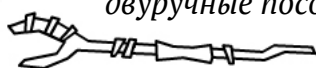
Содержит Способность [изучение: 6 ЕА]

Астральный Плащ 6 ОЗ

Аспект Жизнь

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Астрала*.

* *Астрал: ваши магические защиты и боевой архетип временно не активны. Если какой-то источник наносит вам магические повреждения, то вы их не получаете и вместо этого теряете 1 ОЗ и 1 ДЗ.*



Отшельник
двуручные посох

АТАКА -/0/1/2
РАДИУС 1

Ранг 2 **БОНУС** +2 ОЗ

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Кожа-Камень 2 ОЗ

Аспект Жизнь

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Стойкости* и получаете 1 временное ОМ.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ любой попавший удар отбрасывает цель на 1 клетку назад.

Цена: 130 ЗМ **Разбор:** 8 Сфер **Сборка:** 9 Сфер Рака, 4 Сферы Девы

* *Стойкость: +1 к Физической защите. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*





Офелия
двуручный посох

АТАКА 0/2/2/3
РАДИУС 1

Содержит Магию [изучение: 6 ЕА]

Всплеск Безумия 5 ОЗ

Аспект Жизнь

Эффект: цель в радиусе 1 получает повреждения Водой равные сумме ваших Разума и Интуиции. После этого бросьте Д6. Если выпало 4,5 или 6, то цель сделает атаку по самой себе.

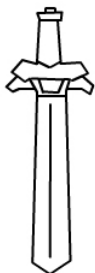
Ранг 3 Содержит Дар [исследование: 6 ЕА, кроме того вы должны отказаться от одной ранее изученной Магии или Способности]

Несчастье *пассивный эффект*

Всегда, когда вы проводите атаку *посохом* либо *жезлом*, её цель совершит атаку сама по себе. После этого вы можете потратить не более ОМ, чем свой уровень для оплаты и мгновенного применения ещё одной любой известной вам Магии (Боевое действие на это не тратится). Если вы таким образом оплачиваете дополнительную Магию, то провоцируете Ответные атаки от стоящих рядом врагов.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ когда владелец получает повреждения Тьмой, то они увеличиваются на 3. Если владелец получает повреждения от Света, то они уменьшаются на 3.

Цена: 666 ЗМ **Синтез:** Таинственный прут, Витиеватый прут, Триглав



Палаш
одноручный меч

АТАКА 2/3/4/4
РАДИУС 1

Содержит Способность [изучение: 2 ЕА]

Блеск Стали 3 ОЗ

Аспект Жизнь

Эффект (только с оружием типа *меч*): вы проводите обычную атаку оружием и накладываете на цель Ауру Слепоты*.

Ранг 1

Цена: 60 ЗМ **Разбор:** 4 Сферы **Сборка:** 6 Сфер Овна

* *Слепота:* при совершении атаки бросьте Д6, если выпало 1, 2 или 3, то ваша атака промахивается. Аура разряжается после трёх случившихся по её вине промахов или наложения следующей такой же Ауры.





Палочка пикси
одноручный жезл

АТАКА 0/0/2/2
РАДИУС 1
БОНУС +2 ОЗ,
+6 ОМ

Ранг 2

Цена: 100 ЗМ Разбор: 3 Сферы Сборка: 5 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея

* *Жжение: ваши шансы ухудшаются. Всегда, когда вам нужно бросить Д6, отнимите 2 от выпавшего значения. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Фокус с Огнём 2 ОМ

Аспект Мана, Стихия Огонь

Эффект: одна цель в радиусе 2 получает 2 повреждения Огнём, после этого бросьте Д6 и если выпало 5 или 6, то на цель накладывается Аура Жжения*.

Пика
двуручное копьё



АТАКА 1 1
АТАКА 2 -1/2/2

Ранг 1

Цена: 90 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 5 Сфер Козерога, 5 Сфер Льва

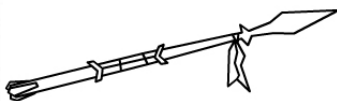
Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Вращение Древка 3 ОД

Аспект Время

Эффект (только с оружием типа *копье*): все враги в радиусе 1 получают повреждения от первой атаки вашего оружия.

Пика духов
двуручное копьё



АТАКА 1 2
АТАКА 2 -1/2/3

Ранг 2

Цена: 140 ЗМ Разбор: 7 Сфер
Сборка: 9 Сфер Козерога, 4 Сферы Рыб, 1 Сфера Стрельца

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Невидимый удар 3 ОД

Аспект Время

Эффект (только с оружием типа *копье*): выберите до двух целей в радиусе 3, они теряют по 1 Очку здоровья за каждый пункт своих Физических защит.

Повязки адепта
двуручные перчатки



АТАКА 0/1/2/3
РАДИУС 1

Ранг 2

Цена: 120 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 7 Сфер Девы, 4 Сферы Близнецов

* *Торможение: вы теряете 2 Скорости (при нулевой Скорости нельзя двигаться). Аура действует до тех пор, пока её поддерживают, множественные Ауры не складываются.*

Содержат Магию [изучение: 2 ЕА]

Капкан 2 ОЗ

Аспект Жизнь, Стихия Земля

Эффект: вы накладываете на цель в радиусе 3 Ауру Торможения* и поддерживаете её, тратя на это по 1 ОД каждый следующий ход.



Повязки мага
двуручные перчатки



АТАКА 0/0/1/1
РАДИУС 1
БОНУС +1 ОМ,
+1 ОЗ

Ранг 1

Цена: 55 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Близнецов, 1 Сфера Рака

Содержат Магию [изучение: 2 ЕА]

Тряска 2 ОЗ

Аспект Жизнь, Стихия Земля

Эффект: укажите 3 любые клетки в радиусе 2 от себя (можно выбирать одну и ту же клетку). Все цели стоящие на этих клетках получают 1 повреждение Землёй (если одна клетка указана дважды или трижды, то такая цель соответственно получит сразу 2 или 3 повреждения).



Причуда
одноручный лук

АТАКА 0/1/2/4

РАДИУС от 5 до 8



СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Причуда наносит повреждения Силой (Аспект Душа). Во время выстрела владелец может тратить временные ОЗ (если они есть) для увеличения урона. За трату 1 временного ОЗ повреждения увеличиваются на 1. На усиление одного выстрела нельзя потратить больше временных ОЗ, чем уровень героя.

Если вы не усиливали выстрел Причуды, то получите 2 временных ОЗ после его совершения.

Ранг 3

Цена: 190 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 19 Сфер Стрельца



Резец
одноручный кортик

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

АТАКА 0/1/2/5

РАДИУС 1

БОНУС +2 ОМ

Канал Силы 3 ОМ

Аспект Мана

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Заточенных лезвий*.

Ранг 1

Цена: 50 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Тельца, 2 Сферы Льва

* *Заточенные лезвия*: когда вы кинули D4 на повреждения, атакуя оружием с типом кортик, то можете заплатить 1 ОМ, чтобы увеличить значение кубика на 1 (можно сделать этот эффект несколько раз для одной атаки). Действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.



Рубец
одноручный топор

Содержит Способность [изучение: 2 ЕА]

АТАКА -/0/4/7

РАДИУС 1

Немая Боль 3 ОЗ

Аспект Жизнь

Эффект (только с оружием типа топор): вы проводите обычную атаку оружием и накладываете на цель Ауру Молчания*.

Ранг 1

Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Льва

* *Молчание*: запрет на применение Магий. Аура разряжается после того как пройдет 3 Фазы или в случае наложения следующей такой же Ауры.



Рунический штык двуручное копье



АТАКА 1 3
АТАКА 2 0/1/1/Р

Ранг 2

Цена: 170 ЗМ

Синтез: две Пики, две Волшебные палочки, Кольцо жизни

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Отмщение X ОД*

Аспект *Время*

Персональный эффект: одна следующая ваша атака оружием в радиусе 2 получит прибавку +X к своим повреждениям. До тех пор пока это не случится, вы не можете выполнять приёмы, которые обладают персональным эффектом.

* Вы можете потратить на совершение этого приёма любое количество ОД, которое не превышает 10.



Рунный пестик одноручный кортик

АТАКА 2/Л/4/9
РАДИУС 1
БОНУС +6 ОМ

Ранг 3

Цена: 610 ЗМ Синтез: Мифицит, Змеиный кинжал, Повязки адепта, Кольцо жизни, два Резца

Содержит Способность [изучение: 5 ЕА]

Атака Рун 5 ОМ

Аспект *Мана*

Эффект (требуется оружие в руках): вы проводите атаку оружием. Если цель атаки находилась в радиусе 1, то она получает в два раза больше повреждений.



Святой прут одноручный жезл

АТАКА 0/2/3/3
РАДИУС 1

Ранг 3

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ в начале боя персонаж получает 2 временных ДЗ. Если вы атакуете союзника этим оружием, то вместо повреждений он получит 2 временных ОЗ, в том случае, если не имел временных ОЗ.

Цена: 250 ЗМ Разбор: 17 Сфер

Сборка: 15 Сфер Весов, 4 Сферы Тельца, 7 любых Сфер

Содержит Магию [изучение: 4 ЕА]

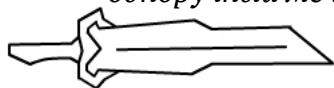
Ангельский Звон 7 ОД

Аспект *Время, Стихия Свет*

Эффект: все ваши союзники (кроме вас) восстанавливают по 2 ОЗ.



Сталец
одноручный меч



АТАКА 2/3/4/6

РАДИУС 1

Ранг 2

Цена: 100 ЗМ Разбор: 5 Сфер Сборка: 11 Сфер Овна

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Стальное Эхо 3 ОМ

Аспект Мана

Эффект (только с оружием типа *меч*): вы проводите атаку оружием и её повреждения умножаются на 2.



Стеклянный орб
одноручный шар



АТАКА -/0/1/3

РАДИУС 1 от себя
или со-
юзника

Ранг 2

Цена: 150 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Тельца, 5 Сфер Весов

Содержит Магию [изучение: 4 ЕА]

Анафема 4 ДЗ

Аспект Душа

Эффект: вы накладываете Ауру Созвучия* на любую цель в радиусе 5.

* Созвучие: если вы получаете повреждения, которые не являются сверхестественными, Мистическими или относящимися к Аспекту Душа (Звук или Сила), то вдобавок получите такое же количество повреждений Звуком. После этого Аура разряжается, если тот, кто её наложил, не потратит 2 ДЗ на сохранение эффекта. Множественные Ауры складываются.



Странник
двуручный посох

АТАКА -/-/2/2

РАДИУС 1

БОНУС +8 ОМ

Ранг 1

Цена: 45 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Рыб, 1 Сфера Овна

Содержит Магию [изучение: 3 ЕА]

Огненный Укол 2 ОМ

Аспект Мана, Стихия Огонь

Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает повреждения Огнём равные вашему Разуму.



Таинственный прут
одноручный жезл

АТАКА -1/2/3
РАДИУС 1
БОНУС +7 ОМ

Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]

Свежесть 2 ОМ

Аспект Мана

Персональный эффект: вы восстанавливаете себе до 2 Очков здоровья и можете увеличить значение своей Инициативы* на 1.

Ранг 2

Цена: 110 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 6 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея

** Если вы увеличите Инициативу, то раньше получите право хода в следующей Фазе.*



Триглав
двуручные посох

АТАКА -/0/2/3
РАДИУС 1
БОНУС +8 ОМ

Ранг 2

Содержит Магию [изучение: 3 ЕА]

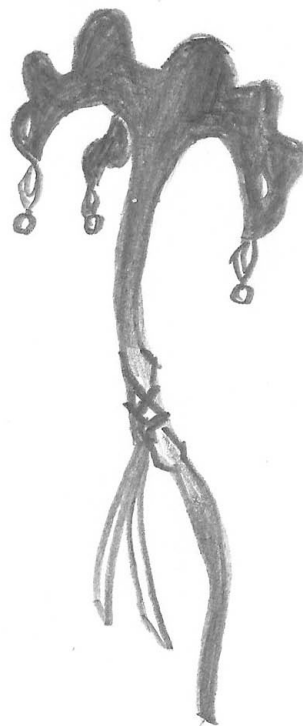
Сила Факела 3 ОМ

Аспект Мана, Стихия Огонь

Эффект: вы накладываете Ауру Жара* на любое оружие ближнего боя (всё, кроме луков, копий, шаров и пистолей) в радиусе 1 от вас. Вы поддерживаете данную Ауру, тратя на это по 1 ОД каждый следующий ход.

*Цена: 135 ЗМ Разбор: 7 Сфер
Сборка: 10 Сфер Рыб, 4 Сферы Овна*

** Жар: теперь оружие при обычной атаке (не через использование Способности) дополнительно наносит 2 Огненных повреждения. Если на оружие были наложены Чары, то Огненные повреждения увеличиваются на 1 за каждые Чары. Аура действует до тех пор, пока её поддерживают, множественные Ауры не складываются.*



Туманный орб
одноручный шар



АТАКА -/1/2/2
РАДИУС 1 от себя
или со-
юзника

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Синхронность 3 ДЗ

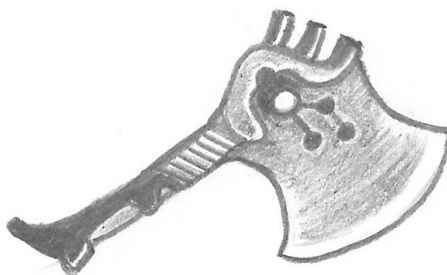
Аспект Душа

Эффект (требуется любое оружие в руках): если любой персонаж уже провёл атаку *шаром* в этой Фазе, то вы можете выбрать цель в радиусе 1 от любого союзника и нанести ей атаку вашего оружия.

Если вы дополнительно потратите ещё 3 ДЗ и 3 ОЗ, то приём не расходует Боевое действие и его можно выполнить даже не в свой ход.

Ранг 2

Цена: 150 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 11 Сфер Рака, 3 Сферы Рыб



Чарокос
одноручный топор



АТАКА -/1/5/9
РАДИУС 1

Содержит Способность [изучение: 2 ЕА]

Мана-Вор 2 ОЗ

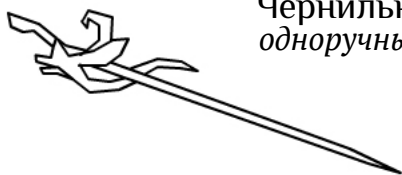
Аспект Жизнь

Эффект (требуется любое оружие в руках): вы проводите атаку оружием, заставляя цель потерять до 3-х ОМ. Потерянные целью ОМ переходят к вам.

Если у цели не было Очков маны, то она теряет 1 ОЗ, а вы получаете 1 ОМ.

Ранг 2

Цена: 130 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 9 Сфер Льва, 4 Сферы Козерога



Чернильная шпага
одноручный меч

АТАКА И/4/6/8

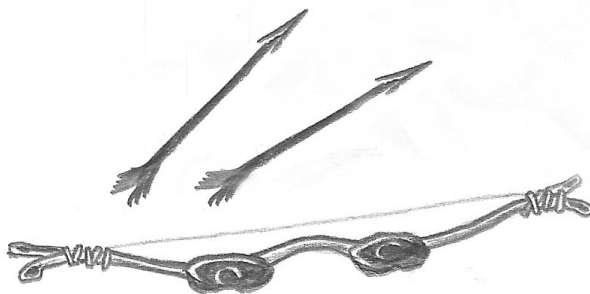
РАДИУС 1

Ранг 3

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ это оружие наносит повреждения Тьмой (Аспект Время). При обычной атаке вы можете потратить 2 ОД, чтобы бросить D6: если выпало 4,5 или 6, то Чернильная Шпага наложит на цель Ауру Жути*.

Цена: 900 ЗМ **Синтез:** Демонические браслеты, Сталец

* **Жуть:** если вам наносят повреждения Тьмой, то их величина возрастает на 1. Аура действует до конца боя, множественные Ауры складываются.



Шелест
двуручный лук

АТАКА -/0/2/2

РАДИУС от 4 до 7

Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]

Прицел 7 ОД

Аспект Время

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Снайпера*.

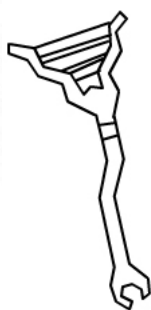
Ранг 1

Цена: 75 ЗМ **Разбор:** 3 Сферы **Сборка:** 6 Сфер Стрельца, 1 Сфера Девы

* **Снайпер:** ваше оружие с типом лук игнорирует 1 ФЗ у своей цели, кроме того бросьте D6 и если выпало 5 или 6, то попавший выстрел наложит на цель Ауру Стоп*. После наложения двух Аур Стоп на любые цели, Аура Снайпера разряжается. Множественные Ауры Снайпера не складываются.

* **Стоп:** в течение 3-х Фаз нельзя двигаться. Множественные Ауры Стоп не складываются.





Штиль
двуручный посох

АТАКА 1/1/3/3
РАДИУС 1
БОНУС +10 ОМ

Ранг 3

Цена: 210 ЗМ Разбор: 13 Сфер

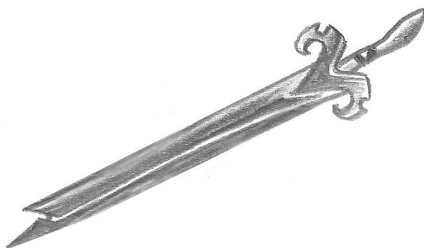
Сборка: 12 Сфер Рака, 5 Сфер Рыб, 2 Сферы Весов, 2 Сферы Овна

Содержит Магию [изучение: 4 ЕА]

Бриз 2 ОМ

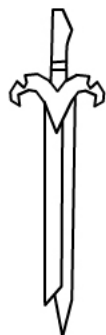
Аспект Мана

Персональный эффект: бросьте D6. Если выпало 4,5 или 6, то вы снимаете с себя одну любую Ауру. В случае удачи вы можете заплатить 2 ДЗ, чтобы повесить такую же Ауру на любую цель в радиусе 2.



Экскалибур
одноручный меч

АТАКА 3/4/4/5
РАДИУС 1



Ранг 3

Цена: 220 ЗМ Разбор: 12 Сфер

Сборка: 11 Сфер Овна, 7 Сфер Льва, 4 Сферы Весов

Содержит Дар [исследование: 4 ЕА]

Большехват *пассивный эффект*

Вы можете носить 2 одноручных оружия. Во время обычной атаки их повреждения складываются (но для приёмов с оружием выбирается лишь одно из них).

С помощью кубика выясняется позиция урона для первого оружия. Позиция второго оружия будет такой же, в том случае, когда типы оружий одинаковы.

Если типы оружий разные, то для второго оружия берётся следующая, более низкая позиция (если же более низкую позицию выбрать невозможно, то в этом случае второе оружие промахивается).

Эспер
двуручное копьё

АТАКА 1 2
АТАКА 2 1/2/4/5



СВОЙСТВА ОРУЖИЯ каждый ход вы получаете 1 дополнительное Боевое действие или 2 дополнительных ОД.

Ранг 3

Цена: 340 ЗМ Разбор: 19 Сфер Сборка: по 3 Сферы каждого Знака*

* Итого, на создание Эспера уйдёт 36 Сфер.



Язва
двуручный меч

АТАКА 3/Т/Т/5
РАДИУС 1

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ при ударе цель атаки дополнительно теряет 2 Очка здоровья, а вы получаете 2 временных Очка здоровья.

Ранг 3

Цена: 730 ЗМ Синтез: Жива, Миг, Чарокос





БОЕВАЯ ЭКИПИРОВКА

Сюда относятся различные защитные предметы, которые герой может одеть в боевые слоты для *головы*, *груди* и *аксессуаров* (только установленная в слоты экипировка будет давать герою свои эффекты). Здесь вы также найдёте щиты, которые герой может брать в ту руку, которая не занята оружием.

Боевая экипировка подразделяется на несколько **рангов** и оказывает различные эффекты на героя. Помните, что множественные прибавки к одному и тому же параметру складываются друг с другом, например, если персонаж получает «+2» к Физической защите с одного пред-

мета и «+2» с другого, то суммарно он получает «+4» ФЗ.

В некоторых предметах боевой экипировки содержатся Дары (в таблицах отмечены словом «Дар») Обратите внимание, что эффект Дара не работает, когда вы просто экипировали такой предмет. Чтобы Дар стал оказывать действие вы должны его исследовать, то есть влить в предмет необходимое количество Единиц Аспекта (подробнее об этом на *странице 99*).

В подробном описании каждого предмета боевой экипировки также указана его ориентировочная цена, то число Сфер, которое можно получить, разобрав предмет Разбором (*страница 83*) и рецепт для конструирования такого предмета при помощи Сборки (*страница 80*).

Для некоторых предметов указан рецепт их создания Синтезом (*страница 87*). В таблицах они отмечены буквой «С».

Боевая экипировка. Ранг 1

Название	Слот	Эффект	Цена
Балахон	<i>грудь</i>	+1 Анти-Время	80
Деревянный щит	<i>свободная рука</i>	+1 Анти-Жизнь	70
Кафтан	<i>грудь</i>	+1 Анти-Мана	60
Кожаная куртка	<i>грудь</i>	+1 Физическая защита	90
Колпак	<i>голова</i>	+1 АМ, +1 АЖ	80
Кольцо жизни	<i>аксессуар</i>	+1 ОЗ (или +3 к ОЗ)	60
Кольцо магии	<i>аксессуар</i>	+1 ОМ (или +3 к ОМ)	60
Пластина	<i>свободная рука</i>	+1 Физическая защита	90
Шапка	<i>голова</i>	+1 ОМ, +1 ОЗ	40

Боевая экипировка. Ранг 2

Название	Слот	Эффект	Цена
Амулет мысли	<i>аксессуар</i>	+1 Анти-Душа, <i>Дар</i>	150
Баррикада	<i>свободная рука</i>	+1 ФЗ, +4 ОЗ	160
Доспех	<i>грудь</i>	+2 Физической защиты	100
Камзол	<i>грудь</i>	+1 ФЗ, +1 АЖ	120
Кольцо ангела С	<i>аксессуар</i>	-1 ОД, удваивает лечение	240
Кольцо нежити С	<i>аксессуар</i>	+1 ОД, лечение вредит вам	280
Лазуритин	<i>свободная рука</i>	+1 АМ, +1 АВ	140
Одеяние тлена	<i>грудь</i>	+1 Анти-Время, <i>Дар</i>	150
Оплот С	<i>свободная рука</i>	уменьшает физ. урон на 1	115
Плетёный щит	<i>свободная рука</i>	+1 Анти Жизнь, +2 ОЗ, <i>Дар</i>	150
Соломенный колпак	<i>голова</i>	+1 Анти-Мана, +2 ОМ, <i>Дар</i>	100
Шлем	<i>голова</i>	+1 Физическая защита	90
Шляпа	<i>голова</i>	+1 Анти-Мана	100

Боевая экипировка. Ранг 3

Название	Слот	Эффект	Цена
Браслет теней С	<i>аксессуар</i>	+1 ОД, особый вампиризм	900
Жилет нимф С	<i>грудь</i>	+2 ФЗ, +2 АВ	550
Каска	<i>голова</i>	+1 ФЗ, один раз в бою спасает от приёма или атаки	180
Кимоно	<i>грудь</i>	+3 АМ, +1 ОЗ за каждый предмет третьего ранга	250
Мантия фей С	<i>грудь</i>	+2 АМ, +1 АВ, +1 АД, +2 ОМ	470
Ограда	<i>свободная рука</i>	+2 АВ, +1 АД	210
Плащ стрелка С	<i>грудь</i>	+1 ФЗ, +1 Скорость, +1 к максимальному радиусу лука	400
Сапфир призраков С	<i>аксессуар</i>	+1 к урону и лечению приёмами Аспектов Мана или Жизнь	360
Соломенная шляпа С	<i>голова</i>	+2 АМ, +1 АЖ, +1 АВ	410
Щит гномов С	<i>свободная рука</i>	+1 ФЗ, физический урон снижается на 1	350
Эльфийская кольчуга С	<i>грудь</i>	+2 ФЗ, +4 ОМ, физический урон снижается на 1	700





Амулет мысли
аксессуар

Содержит Дар [исследование: 7 ЕА]

Мастерство Души *пассивный эффект*

Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приёмами Аспекта Душа.

Ранг 2 **ЭФФЕКТ** вы получаете +1 пункт Анти-Души.

Цена: 150 ЗМ Разбор: 7 Сфер Сборка: 11 Сфер Козерога, 5 Сфер Овна



Балахон
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт
Анти-Времени.

Ранг 1

Цена: 80 ЗМ Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Рыб, 2 любые Сферы



Баррикада
для свободной руки

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты и +4 Очка здоровья.

Ранг 2

Цена: 160 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 7 Сфер Весов, 9 любых Сфер



Браслет теней
аксессуар

ЭФФЕКТ каждый ход вы получаете 1 дополнительное Очко действия. Любой, кто делает вас целью атаки или приёма, теряет 1 Очко здоровья, а вы при этом получаете 1 временное Очко здоровья.

Ранг 3 **Уникальное** (вы можете носить только одну такую вещь)

Цена: 900 ЗМ Синтез: два Кольца нежити, три Кольца магии



Деревянный щит
для свободной руки

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт
Анти-Жизни.

Ранг 1

Цена: 70 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Стрельца, 2 любые Сферы



Доспех
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +2 пункта
Физической защиты.

Ранг 2

Цена: 100 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 10 Сфер Козерога, 3 Сферы Девы



Жилет нимф
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +2 пункта Физической защиты и +2 пункта Анти-Времени.

Ранг 3

Цена: 550 ЗМ Синтез: два Доспеха, два Балахона, Амулет мысли



Камзол
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты и +1 пункт Анти-Жизни.

Ранг 2

Цена: 120 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 5 Сфер Льва, 9 любых Сфер



Каска
для головы

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты. Кроме того в каждом бою вы имеете полный иммунитет к первой атаке или приёму, которые направлены против вас.

Ранг 3

Цена: 180 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 10 Сфер Тельца, 8 любых Сфер



Кафтан
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Анти-Маны.

Ранг 1

Цена: 60 ЗМ Разбор: 5 Сфер Сборка: 6 Сфер Скорпиона



Кимоно
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +3 пункта Анти-Маны. Вы получаете +1 Очко здоровья за каждый предмет третьего ранга, который установлен в ваши боевые слоты.

Ранг 3

Цена: 250 ЗМ Разбор: 10 Сфер Сборка: 11 Сфер Водолея, 13 Сфер Овна





Кожаная куртка
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт
Физической защиты.

Ранг 1

Цена: 90 ЗМ Разбор: 5 Сферы Сборка: 4 Сферы Овна, 2 любых Сферы



Колпак
для головы

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт
Анти-Маны и +1 пункт Анти-Жизни.

Ранг 1

Цена: 80 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Тельца, 5 Сфер Рака



Кольцо ангела
аксессуар

ЭФФЕКТ каждый ход вы получаете на 1
Очко действия меньше. Если вы лечите
кого-то приёмом или расходуемым
предметом, то удвойте количество изле-
чиваемых ОЗ.

Ранг 2 **Уникальное** (вы можете носить только одну такую вещь)

Цена: 240 ЗМ Синтез: два Кольца жизни, Шапка, Балахон



Кольцо жизни
аксессуар

ЭФФЕКТ вы получаете +1 к Очкам здо-
ровья. Если ваш боевой архетип это
«Боец» или «Ловкач», то вместо этого
вы получите +3 к Очкам здоровья.

Ранг 1

Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Водолея



Кольцо магии
аксессуар

ЭФФЕКТ вы получаете +1 к Очкам маны.
Если ваш боевой архетип это «Маг» или
«Медиум», то вместо этого вы получите
+3 к Очкам маны.

Ранг 1

Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Рака





Кольцо нежити
аксессуар

ЭФФЕКТ каждый ход вы получаете 1 дополнительное Очко действия. Если вам восстанавливают ОЗ приёмом или предметом, то вместо этого вы получаете такое же количество повреждений.

Ранг 2 **Уникальное** (вы можете носить только одну такую вещь)

Цена: 280 ЗМ Синтез: два Кольца магии, Колпак, Кафтан



Лазуритин
для свободной руки

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Анти-Маны и +1 пункт Анти-Времени.

Ранг 2

Цена: 140 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 5 Сфер Скорпиона, 6 любых Сфер



Мантия фей
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +2 пункта Анти-Маны, +1 пункт Анти-Времени, +1 пункт Анти-Души и +2 Очка маны.

Ранг 3

Цена: 470 ЗМ Синтез: два Соломенных колпака, Лазуритин, две Шапки



Ограда
для свободной руки

ЭФФЕКТ вы получаете +2 пункта Анти-Времени и +1 пункт Анти-Души.

Ранг 3

Цена: 210 ЗМ Разбор: 15 Сфер Сборка: 6 Сфер Девы, 15 любых Сфер



Одеяние тлена
для груди

Содержит Дар [исследование: 7 ЕА]

Мастерство Времени пассивный эффект
Персонаж прибавляет свой уровень к уро-
ну и лечению приёмами Аспекта Время.

Ранг 2 **ЭФФЕКТ** вы получаете +1 пункт Анти-Времени.

Цена: 150 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 6 Сфер Тельца, 9 Сфер Козерога





Оплот
для свободной руки

ЭФФЕКТ если вы должны получить физические повреждения, то их количество уменьшается на 1 (это происходит ещё до того, как подействуют ваши защиты).

Ранг 2

Цена: 115 ЗМ Синтез: два Деревянных щита, Пластина



Пластина
для свободной руки

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты.

Ранг 1

Цена: 90 ЗМ Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Льва, 2 любых Сферы



Плащ стрелка
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты и +1 Скорость. Максимальная дальность действия вашего лука увеличивается на 1.

Ранг 3

Цена: 400 ЗМ Синтез: две Кожаные куртки, Камзол



Плетёный щит
для свободной руки

Содержит Дар [исследование: 6 ЕА]

Мастерство Жизни пассивный эффект
Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приёмами Аспекта Жизнь.

Ранг 2

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Анти-Жизни и +2 ОЗ.

Цена: 150 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 4 Сферы Тельца, 8 Сфер Весов



Сапфир призраков
аксессуар

ЭФФЕКТ вы получаете +1 к урону или лечению приёмами Аспекта Мана и Аспекта Жизнь.

Ранг 3

Цена: 360 ЗМ Синтез: Кольцо ангела, Кольцо магии, Кольцо жизни



Соломенная шляпа для головы **ЭФФЕКТ** вы получаете +2 пункта Анти-Маны, +1 пункт Анти-Жизни и +1 пункт Анти-Времени.

Ранг 3

Цена: 410 ЗМ Синтез: два Соломенных колпака, Лазуритин



Соломенный колпак для головы

Содержит Дар [исследование: 6 ЕА]

Мастерство Магии пассивный эффект Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приёмами Аспекта Мана.

Ранг 2 **ЭФФЕКТ** вы получаете +1 пункт Анти-Маны и +2 ОМ.

Цена: 100 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 4 Сферы Рыб, 6 любых Сфер



Шапка для головы

ЭФФЕКТ вы получаете +1 к Очкам маны и +1 к Очкам здоровья.

Ранг 1

Цена: 40 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 5 Сфер Близнецов



Шлем для головы

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты.

Ранг 2

Цена: 90 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 3 Сферы Овна, 8 Сфер Девы



Шляпа для головы

ЭФФЕКТ вы получаете +2 пункта Анти-Маны.

Ранг 2

Цена: 100 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 5 Сфер Рака, 7 Сфер Козерога





Щит гномов
для свободной руки

ЭФФЕКТ вы получаете +1 пункт Физической защиты. Если вы должны получить физические повреждения, то их количество уменьшается на 1 (это происходит ещё до того, как подействуют ваши защиты).

Ранг 3

Цена: 350 ЗМ Синтез: Оплот, Баррикада, Кольцо магии



Эльфийская
кольчуга
для груди

ЭФФЕКТ вы получаете +2 пункта Физической защиты и +4 Очка маны. Если вы должны получить физические повреждения, то их количество уменьшается на 1 (это происходит ещё до того, как подействуют ваши защиты).

Ранг 3

Цена: 700 ЗМ Синтез: Оплот, Кольцо ангела, два Доспеха



РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Здесь находятся различные вспомогательные предметы одноразового использования. Персонаж может нести любое количество таких предметов. Их применение в сражении тратит лишь Очки действия, при этом не важно, израсходовал герой свои Боевые действия или ещё нет.

Обычно такие предметы можно использовать на себя или любую цель в радиусе 1, если не указан иной способ применения.

Акустическая бомба *Цена 90 ЗМ*

Применение: 3 ОД

Эффект: наносит 7 повреждений Звуком одной цели в радиусе 4. Всем, кто находился в радиусе 1 от этой цели, наносится по 2 повреждения Звуком.

Зелье *Цена 8 ЗМ*

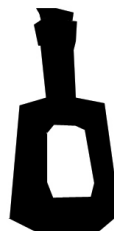
Применение: 2 ОД

Эффект: восстанавливает до 3-х Очков здоровья или наносит 3 сверхестественных повреждения *нежити*.

Мазь защиты *Цена 10 ЗМ*

Применение: 2 ОД
Длительность: 2 хода

Эффект: +1 временный пункт Физической защиты.



Мазь тайны *Цена 8 ЗМ*

Применение: 2 ОД
Длительность: 3 хода

Эффект: +1 временный пункт Анти-Маны.

Мерцающее масло *Цена 11 ЗМ*

Применение: 2 ОД
Длительность: 3 хода

Эффект: если атака вашего оружия попадает в цель, то дополнительно наносит ей 1 повреждение Светом.

Мерцающая эссенция *Цена 25 ЗМ*

Применение: 3 ОД
Длительность: 3 хода

Эффект: когда вы совершаете любой приём, то ближайший к вам враг получает 2 повреждения Светом.

Мандрагрин *Цена 30 ЗМ*

Применение: 2 ОД

Эффект: наносит 5 повреждений Водой одной цели в радиусе 2. Если это был *элементаль*, то до конца боя он начинает терять по 1 Очку здоровья каждый ход.



Настой марецвета *Цена 5 ЗМ*

Применение: 2 ОД

Эффект: восстанавливает до 3-х Очков маны.

Порошок зноя *Цена 7 ЗМ*

Применение: 2 ОД

Длительность: 4 хода

Эффект: если вам наносят повреждения Водой, то они уменьшаются на 1.

Порошок тлена *Цена 15 ЗМ*

Применение: 2 ОД

Длительность: 4 хода

Эффект: если вам наносят повреждения Светом, то они уменьшаются на 1.

Пыль феникса *Цена 600 ЗМ*

Применение: 3 ОД

Эффект: воскрешает одно существо с полными Очками Здоровья или убивает всю *нежить* на поле боя.

Таблетка глубин *Цена 140 ЗМ*

Применение: 3 ОД

Длительность: до конца боя

Эффект: если вам наносят повреждения Огнём, то они уменьшаются на 2.

Таблетка сияния *Цена 140 ЗМ*

Применение: 3 ОД

Длительность: до конца боя

Эффект: если вам наносят повреждения Тьмой, то они уменьшаются на 2.

Чернильный лотос *Цена 900 ЗМ*

Применение: 2 ОД

Эффект: восстанавливает до 7 пунктов Душевного здоровья.

Чёрно-белая соль *Цена 50 ЗМ*

Применение: 2 ОД

Длительность: 4 хода

Эффект: +3 временных пункта Анти-Времени.

Эликсир *Цена 180 ЗМ*

Применение: 3 ОД

Эффект: восстанавливает все Очки здоровья или наносит 20 сверхестественных повреждений одной *нежити*.

Эфир *Цена 120 ЗМ*

Применение: 3 ОД

Эффект: восстанавливает все Очки маны или добавляет до 7 Очков действия в резерв.

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Здесь перечислены некоторые вещи, которые преимущественно направлены на небоевое использование. Герой может носить такие предметы в любом количестве и их не нужно устанавливать в слоты, чтобы использовать.

Аптечка

Цена 400 ЗМ

Белый матовый кристалл, внутри которого розовеет капля драконьей крови.

Два раза в день заживляет лёгкие раны и останавливает кровотечение, восстанавливая до 7 Очков здоровья. Если применяется в бою, то действует в радиусе 1 и тратит 1 ОД.

Браслет

Цена 1800 ЗМ

иммунитета

Тонкий шнурок, сплетённый из змеиной кожи и лунного света.

Защищает от ядов.

Будильник для

Цена 9999 ЗМ

Одного

Кусок чистейшего древнего янтаря с застывшим внутри него редчайшим голубым мотыльком.



Владелец невосприимчив к иллюзиям. Если Будильник сломать, то существует шанс, что ткань вселенной немного изменится с непредсказуемым результатом. Например, бывший враг может внезапно стать другом.

Волшебный
цилиндр

Цена 2700 ЗМ

Приплюснутый колпак ярко-зелёного цвета, по обеим сторонам которого располагаются большие, смешно таращащиеся глаза. Спереди виднеется похожее на рот отверстие, откуда иногда может высунуться дразнящий окружающих красный язык.

Позволяет владельцу показывать грандиозные фокусы и развлекать толпу.

Вьющийся тент

Цена 30 ЗМ

Высушенное семя болотного вьюнка, пропитанное чарами ночных фей.



Палатка для одного существа, вырастающая из небольшого семечка. Таким же образом сворачивается обратно, когда становится не нужна.

Гримуар X

Цена разная

Пожелтевшие листы волшебных фолиантов хранят множество тайн.

Особая книга волшебства (где вместо X стоит один из Знаков). Внутри обычно содержится несколько простых заклинаний, которые можно делать определённое число раз в день. Каждую полночь эти заклинания восстанавливаются. Гримуаром могут пользоваться создания того же родного Знака, что и он, или же те, кто имеет не менее 6 пунктов в Знаке Гримуара.

Диадема фауны

Цена 1900 ЗМ

Источающий летнее тепло венок из диких лесных трав, зелёного шума и бутонов марецвета.

Позволяет общаться с любыми животными.

Диковина

Цена разная

Вещь интересная, но бесполезная. К чему эти странные узоры, выемки и ручки?

Набор различных предметов, пришедших из глубокой древности или из иных миров. Никто не знает, как с ними обращаться. Диковины могут выглядеть как угодно: моток золотистой проволоки, белая маска, механическая роза, камень с рунами, светящееся перо.

Гримуар Весов (пример)

Заклинания:

Виртуозный покупатель:

2 раза в день вы убеждаете продать вам предмет (не дороже 3000) в два раза дешевле.

Укрощение ветра:

2 раза в день на 5 минут вы создаёте зону полного штиля в области диаметром 100 метров.

Героям часто могут попадаться такие, бесполезные на первый взгляд, трофеи. Однако всегда есть шанс, что персонаж случайно раскроет свойства Диковины (в процессе приключения Мастер может закрепить за предметом ту функцию, которую придумают игроки).

Древний калейдоскоп

Цена 3100 ЗМ

За цветными стёклами увидишь тьму и ярко-огненную пыль магических энергий.

Сквозь калейдоскоп владелец может увидеть невидимые для обычного зрения проявления магических эффектов.

Один раз в день может заблокировать действие видимого заклинания на 5 минут. Для этого ему нужно пройти проверку по Интуиции со сложностью 11 (смотри *страницу 51*).

Дудочка из Везера

Цена 4500 ЗМ

Трубочка из морского вяза, которую холодно держать в руках. В издаваемых ею звуках слышатся отголоски детского плача.

Содержит до 3 зарядов. Накапливает заряды во время исполнения

мелодий на дудочке длящихся более 5 минут (не более одного заряда в день).

За трату 2-х зарядов позволяет контролировать действия любого существа в течение часа, исключая самоубийственные.

За трату 3-х зарядов позволяет полностью контролировать любое существо в течение 30 минут.

Зеркало истины

Цена 1700 ЗМ

Отражение расплывается, вскипая на зеркальной поверхности мириадами ледяных узоров, и, выгибаясь волной, затягивает в бездну горькой правды о мироздании. Как тебе это блюдо?

Каждый день первый, кто взглянет в зеркало с расстояния не далее чем 4 метра, имеет шанс увидеть свою истинную сущность.

Посмотревший в зеркало проходит проверку по Разуму со сложностью 11 (смотри *страницу 51*) и в случае успеха он погружается в шоковое состояние на 10 секунд. В случае провала проверки жертва исчезает на 1 минуту, после чего появляется на том же месте и временно сходит с ума (эффект длится в течение недели, вызывая повышенное влияние черт характера Знака существа на его действия (смотри *страницу 223*).



Зеркало Мандрагоры

Цена 2400 ЗМ

Лист молодой высокогорной мандрагоры выдержанный в водах мистического пещерного озера до состояния полупрозрачности.

Показывает ближайшее будущее 1 раз в день, может заглянуть максимально на столько часов вперёд, чему равен Разум владельца, если он выше 0 (подробности придумываются Мастером).

Зонтик Мая

Цена 1400 ЗМ

Вспоминай край вечногo весеннего дождя под раскинутым над головой полупрозрачным водянистым куполом.

Владелец зонтика невидим вместе со всеми своими предметами, до тех пор, пока он мокрый и передвигается медленно.

Иная материя

Цена 5300 ЗМ

Гладкий чёрный шар, наполненный разноцветными плавающими звёздочками.

Позволяет владельцу 1 раз на 10 минут в день выпасть из окружающих его связей: героя временно не видят, не знают, не помнят и не слышат.

Камень желаний

Цена 2500 ЗМ

Успокаивающий свет дремлющего чуда уже сам по себе способен дарить радость.

Светится жёлтым светом. Исполняет случайное высказанное вслух желание (решение принимается Мастером), после чего свечение улетает ввысь, а камень становится обычным алмазом (стоимостью 1000 золотых монет).

Кармический вычислитель

Цена 3100 ЗМ

Серый металлический браслет, выкованный в гильдии Растворителей Судьбы и пропитанный магией чисел.

Позволяет владельцу 1 раз в день полностью рассчитать будущее для одного знакомого ему существа в пределах 1 минуты за каждый уровень владельца на промежутке стольких часов вперёд, сколько Разума у владельца.

Для этого герой и его цель соревнуются по параметру Разум, совершая противопоставленные друг другу проверки (смотри страницу 52). Если у цели нет такого параметра, то считается, что её результат равен 11. Если цель по той или иной причине не имеет судьбы, то её результат равен 0. Вычисле-

ния окажутся верны, в том случае если результат владельца равен результату цели или выше его.

Книга знаний

Цена 550 ЗМ

Память слаба, сохрани свои знания в удобном магическом фолианте!

Владелец книги испытывает желание использовать её на все прочие подходящие книги и записи. При каждом применении Книга Знаний впитывает в себя информацию (записывая её внутрь себя), уничтожая предыдущий носитель (если он был книгой или листами бумаги).

Первое использование Книги Знаний в течение дня даёт бонус +1 к Разуму до конца дня (использование подразумевает впитывание информации Книгой с какого-то носителя, а не просто её чтение). Если Книга Знаний вдруг потерялась, то владелец получает постоянный штраф минус один (-1) к Разуму и страдает амнезией, тем более сильной, чем больше информации он занёс в Книгу Знаний.

Кольцо вредо-профилактики

Цена 713 ЗМ

Сертифицированное Конклавом целителей колечко из электроника.

Позволяет владельцу 2 раза в день понять, не находится ли осматриваемое им существо под действием проклятия. Кольцо сообщит диагноз (и расскажет к кому обратиться, если нужно снять проклятие).

Кольцо левитации

Цена 1100 ЗМ

Золотое кольцо с четырьмя стрекозинными крыльями.

Позволяет летать 2 раза в день, на общее количество времени равное 3-м минутам.

Крысиный значок

Цена 1000 ЗМ

Брошь из меди в виде свёрнутого крысиного хвостика.

Мелкие грызуны не могут отказать просьбам или приказам владельца.

Кукла мага X

Цена 3500 ЗМ

Смешные мягкие игрушки, изображающие зверей. Они такие милые!

Кукла мага (где вместо X стоит один из Знаков, решение о том, какой это Знак принимает Мастер), даёт герою «+3» пункта в том Знаке, к которому принадлежит сама. При передаче куклы от одного ге-



роя другому её бонус пропадает и восстановится снова в ближайшую полночь.

Лента Кара

Цена 350 ЗМ

Красная лента, краешек которой торчит из красной деревянной коробочки. Интересно, сколько её там?

Если целиком обмотать ею любой неживой объект (лента растягивается, её как раз хватает на 1 любой объект), то очертания объекта становятся совершенно другими, до тех пор, пока не снята лента. Если владелец обладает хотя бы 3-мя пунктами в Раке, то может сам настроить форму, в противном случае решение принимает Мастер. В течение дня лента не действует на один и тот же объект повторно.

Линзы знаний

Цена 1900 ЗМ

Квадратные тёмно-коричневые стёкла в золотой оправе не только подчеркнут ваш стиль, но и пользу принесут.

Позволяют видеть Знаки окружающих существ, а кроме того общаться на расстоянии до тысячи километров с прочими владельцами подобных линз, уже настроенных на связь.

Маска Кошвара

Цена 666 ЗМ

Резная маска из белого дерева, только старина Чиф Кошвар умел так тонко работать с этим капризным материалом.

Владелец маски каждый день выбирает 3 эффекта из 4-х:

- ◆ «+1» к Ловкости
- ◆ «-1» к Телу
- ◆ Разум равен 0
- ◆ Интуиция равна 2

После того как выбран эффект маску нельзя передавать до наступления полуночи.

Монокль незримого

Цена 1100 ЗМ

Синее стекло из подгорного хрусталя в серебряной оправе.

Позволяет видеть невидимок и сохранять остроту зрения в темноте в радиусе стольких метров, сколько Интуиции у владельца. Не действует вовсе, если Интуиция владельца 0 или ниже.

Накидка бога

Цена 4000 ЗМ

Соткана из чистейшего белого шелка, листьев белых роз, истинной веры и утреннего света.

Позволяет ходить по любым водным поверхностям. Если владелец совершает добрый поступок, то дополнительно вокруг него начинают оживать и цвести растения. Накидка уничтожается, если владелец совершает злой поступок, обращая все его театральные предметы в белых птиц.

Ожерелье печали Цена 6500 ЗМ

Украшенные яркими рубинами серебряные кружева таят в себе грусть и тревогу.

Содержит до 5 зарядов. Накапливает заряды, когда владелец видит, как гибнет живое существо. Спасает владельца от неминуемой смерти, если есть хотя бы 3 заряда (при этом сгорают все заряды). Можно тратить 2 заряда на оживление одного животного (но не героя или игрового субъекта). При смене владельца теряются 2 заряда.

Перстень паука Цена 400 ЗМ

Кольцо, покрытое старинной паутинообразной вязью забытого языка.

Действует 1 раз в день в течение 5 минут. Позволяет ползать по любым вертикальным, горизонтальным и наклонным поверхностям.

Пирамидка Тик Цена 777 ЗМ

Лёгкая пирамидка из малахита, внутри что-то позвякивает и гремит.

Из этого предмета периодически, до нескольких раз в день, может сочиться разнообразная жидкость (решение о том, когда это происходит и что это была за жидкость, принимает Мастер): родниковая или болотная вода, слизь, уксус.

Плащ двойной луны Цена 2200 ЗМ

Материя цвета и фактуры осеннего листа, оранжевого цвета с одной стороны и голубого с другой.

Если его приложить к какой-либо поверхности, за которой не далее 30 сантиметров находится пустое пространство, то плащ прилипает и раздваивается между обеими стенками этой поверхности. Пространство между обеими половинками плаща становится вязким и его можно преодолевать. Активировать эту способность можно 3 раза в день.

Плащ теней Цена 400 ЗМ

Гладкая ткань угольно-чёрного цвета с воротником из крыльев летучих мышей.



Владелец становится невидимым во тьме, сумерках или тенях.

Пояс дьявола *Цена 4000 ЗМ*

Сплетена из побуревшего дёрна, листьев красных роз, кошмаров и холода ночи.

Позволяет проходить сквозь предметы. Если владелец совершает злой поступок, то дополнительно вокруг него начинают увядать растения.

Уничтожается, если владелец совершает хороший поступок, обращая его самого в камень.

Радужные башмаки *Цена 999 ЗМ*

Нарядные остроносые башмачки с набойками из какого-то металла.

Позволяют владельцу свободно прыгать на число метров равное его Ловкости, если она больше 0.

Пропадают без следа, если владелец сказал кому-то неправду.

Сломанные очки *Цена 290 ЗМ*

Деревянная оправа, в которой отсутствуют стёкла.

Дают «+1» к Разуму 3 раза в день, но только во время проверки по Разуму. После проверки бонус сразу же пропадает.

Статуэтка сельди *Цена 3700 ЗМ*

Рыбка из мрамора цвета морской волны на коралловой подставке.

Солёная вода в радиусе 20 метров от этого предмета временно перестает существовать в реальности. Эффект не влияет на воду в составе живых существ.

Стекло лунного света *Цена 2900 ЗМ*

Полу-развёрнутый стеклянный свиток, перевязанный жёлтыми лентами.

Смотрясь в него, владелец может перенести внутрь этого предмета любой объём своих воспоминаний. На их месте в его голове останется только одна мысль «посмотреться в стекло лунного света».

Если это произошло, то стекло становится покрыто колеблющейся дымкой, внутри мерцает бледный огонёк, показывающий направление к владельцу воспоминаний (где бы тот ни находился).

Невозможно вложить новые воспоминания либо уничтожить стекло, если внутри уже что-то содержится. Воспоминания возвращаются к владельцу, когда он снова посмотрится в любое из подобных стёкол.

Часы, замершие
в 20:13

Цена 7000 ЗМ

Песочные часы, в которых падающие песчинки застыли на одном месте. По какой-то причине перевернуть их невозможно, даже не пытайся.

Владелец умеет останавливать время на количество минут равное своему Разуму, способность перезаряжается два раза в игровые сутки, в 20:13 и в 8:13.

Вместе с владельцем подвижность могут сохранять столько отмеченных им существ, сколько пунктов владелец имеет в своём родном Знаке.

Чешуйчатый зонт

Цена 950 ЗМ

Блестящие чешуйки шелестят в такт ветру и вторят перестуку капель дождя.

Этот предмет не подвержен воздействию разных погодных сил и дает такое же свойство существам на расстоянии 5 метров от него.

При пересечении границы между измерениями зонт теряет эти свойства, навсегда превращаясь в ручную змею со светящимися глазами, которая получает эффект любого театрального предмета владельца (решается Мастером).

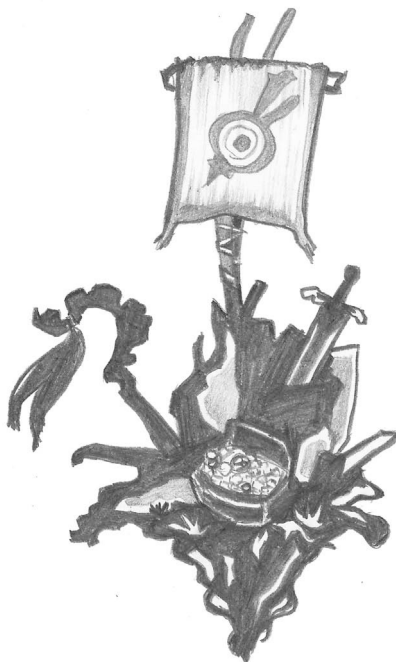
Шляпа
мировоззрений

Цена 4100 ЗМ

Утром это корона с тремя зубцами и пятью изумрудами, что будет потом — узнаешь днём.

Каждый день даёт один из 4-х бонусов в зависимости от первого действия владельца:

- ◆ «+4» к Ловкости за кражу.
- ◆ «+4» к Телу за безрассудный поступок.
- ◆ «+4» к Разуму за выступление перед народом.
- ◆ «+4» к Интуиции за обман.





Эйдолон
Борей, Посланник Севера

У каждого оттенка волшебства есть собственное имя.

Тетра, призрачный звездочёт

Эйдолами называют волшебных могущественных существ, в которых герои некоторых игроков могут превращаться во время приключений (игровым субъектам эта возможность тоже может быть доступна, если Мастер того пожелает). Для того, чтобы иметь возможность превращаться в Эйдолона персонаж должен обладать доступом в Таинства Знака Скорпиона: Преобразование, которое описано на *странице 85*.

Превращение происходит мгновенно и, как правило, сопровождается красочным описанием от игрока (вы можете ориентироваться на примерные описания Эйдолонов, которые приведены в книге).

Герой может применять Эйдолонов двумя разными способами: вне боя (театральный) или в сражении (тактический). В обоих случаях на одно превращение тратится 1 использование Преобразования.

Особенности театрального применения

Персонаж замирает на 11 секунд, читая заклинание, после чего на 3 минуты становится Эйдолоном, получая как-бы второе тело. Для выбора доступны лишь те Эйдолоны, в Знаке которых у героя есть хотя бы 1 пункт. Если Эйдолон умирает, то через 11 секунд рядом с местом его гибели возникнет персонаж.

Во время пребывания в форме Эйдолона игрок может выбрать одно из двух специальных действий. После совершения такого действия Эйдолон пропадает досрочно и персонаж сразу же появляется на его месте.

Особенности тактического применения

Персонаж Знака Скорпион может превращаться в любого Эйдолона, в Знаке которого он имеет хотя бы 1 пункт, остальным героям доступен Эйдолон родного Знака и те Эйдолоны, в Знаки которых вложено 10 пунктов.

Превращение длится несколько Фаз, количество которых равняется уровню героя + 3 (текущая Фаза тоже считается). Превращение не тратит Боевое действие и совершается моментально, при этом сжигаются все оставшиеся неизрасходованными на этом ходу ОД героя, а стоящие в радиусе 1 враги получают возможность сделать Ответные атаки по нему.



Пока персонаж находится в форме Эйдолона, он получает бонусы к своим параметрам — *премии*, которые часто зависят от уровня героя. Если премия равна половине уровня, то следует поделить уровень героя на 2 с округлением вниз (например, для уровня 7 половиной будет считаться число 3).

Теперь каждый ход (включая этот, если у героя оставалось неизрасходованное Боевое действие) игрок бросает двадцатигранник, определяющий то, что сделает Эйдолон. После выпавшего на кубике действия игрок может сделать его сразу, после чего переместить Эйдолона, или же сначала переместить Эйдолона, а потом выполнить это предписанное действие.

Персонаж Знака Скорпион может изменять выпавшее на двадцатигранном кубике значение на 1 в ту или другую сторону.

Когда последняя Фаза Преображения заканчивается, то с началом новой Фазы герой становится самим собой, теряя полученные от Эйдолона премии. Если на кубике выпадает 19 и более, то Эйдолон совершает свой Финальный приём, после чего герой снова становится самим собой, а его Боевое действие на этом ходу считается израсходованным.

Символ «...» в описаниях приёмов (и атак) Эйдолона обозначает повторяющийся текст из приёма выше.

Список Эйдолонов

АИД, УПРАВИТЕЛЬ ТВЕРДИ

Эйдолон Земли
Знак Девы

Кажется, что перед тобой древний, покрытый лишайниками и мхом валун, но вот он приходит в движение и ты понимаешь, что это нечто живое, имеющее больше общего с камнями и землёй, чем с привычными тебе существами. Его рот словно трещина в камне, глаза — два зияющих провала, а конечности походят на грубо обработанные колонны.

Театральное применение Аида

Дар Жизни: бросьте шестигранный кубик, если выпало 5 или 6, то можно воскресить мёртвое существо или развеять нежить. Если выпало 3 или 4, то только развеять нежить. Если выпало 2 или 1, то возможность превращения в Аида блокируется на день для всей партии, при этом окружающая героев нежить в течение часа разбегается от них во все стороны.

Запрет: из земли появляются корни, сковывая целевое нелетающее существо на 1 минуту за каждый пункт, который герой имеет в Знаке Девы.

ПРЕМИЯ ОЗ временные Очки здоровья равные уровню героя

ПРЕМИЯ АЖ +2 временных пункта Анти-Жизни

1-3 **Атака** Наносит цели в радиусе 2 повреждения Землёй равные уровню героя + 1.

4-5 ... + 2.

6-12 **Дар Жизни** (Магия) (Нельзя копировать)
Бросьте Д6, если выпало 4,5 или 6, то можно оживить умершего союзника в радиусе 1. В ином случае вылечите союзника в радиусе 1 на количество Очков здоровья равное уровню героя + 1.

13-18 **Запрет** (Магия) Бросьте Д6, если выпало 4,5 или 6, то цель в радиусе 3 (которая занимает не более 1 клетки) теряет все пункты Физической защиты и приковывается к одному месту выползающими из земли корнями. Каждый свой ход жертва Запрета кидает Д6, и освобождается от действия этого заклинания при значении 5 и выше.

19 и выше

Стон Природы (Финальный приём) Наносит двум целям в радиусе 2 повреждения Землёй равные удвоенному уровню героя + 2. Каждая такая цель дополнительно теряет все пункты Физической защиты до начала своего следующего хода.
Премия Очков здоровья, если она не израсходована полностью, сохраняется у героя после развоплощения.

АКВА, ДИТЯ ВОДОПАДА

Эйдолон Воды
Знак Рака

Она предстаёт в виде полупрозрачного существа с женскими очертаниями. Струящиеся волосы и платье постоянно меняют свой размер и форму. Неземными остаются только глаза, два бездонных изумрудно-зелёных озера.

Театральное применение Аквы

Морозная Сфера: парящая над землёй сфера льда, метр в диаметре, по-является рядом и движется по желанию владельца. Существует 2 минуты



за каждый пункт героя в Знаке Рака. При соприкосновении с водой сфера замораживает её, до тех пор, пока существует сама.

Ледяная Роса: на два часа покрывает участок местности размером 20 на 20 метров ледяной травой, которая затрудняет передвижение и может поранить тех, кто по ней пройдёт.

Тактическое применение Аквы

ПРЕМИЯ ДЗ +5 пунктов временного Душевного здоровья

ПРЕМИЯ ФЗ +2 временных пункта Физической защиты

1 **Атака** Наносит цели в радиусе 1 повреждения Водой равные уровню героя + 1.

2-3 ... + 2.

4 ... + 4.

5-11 **Морозная Сфера** (Магия) (Нельзя копировать)

Аква создаёт рядом с собой Морозную Сферу, которая летает со Скоростью 3 и обладает первой атакой Аквы. Морозная Сфера неуязвима, существует 3 Фазы (включая текущую), затем исчезает. Сфера может атаковать сразу же, но перемещаться сможет лишь в следующем ходу.

12-18 **Ледяная Роса** (Магия) Скорость всех врагов в радиусе 2 снижается на 1, и они получают повреждения Водой по количеству своих пунктов Анти-Жизни умноженных на 2. Те, у кого параметра Анти-Жизнь нет, получают 1 повреждение Водой.

19 и выше

Постоянство Льда (Финальный приём) (Нельзя копировать)

Созданные Морозные Сферы перестают быть неуязвимыми, остаются до конца боя (или до того, как будут уничтожены) и получают по 3 Очка здоровья, при этом персонаж сохраняет премию Душевного здоровья (если она не была полностью потрачена). Если их нет, то появляется одна Морозная Сфера с 6 Очками здоровья и премия Душевного здоровья не сохраняется.



Ветер усиливается, пронизывающий и холодный он навевает грусть. В его потоках открываются тёмные щели, откуда вырывается мечущийся фиолетовый вихрь. Наконец он замирает и взрывается ледяными иглами, превращаясь в диковинное существо, от которого веет нестерпимым холодом.

Театральное применение Борея

Неистовый Вихрь: вызывает небольшой торнадо, диаметром 10 метров и высотой в 100 метров на 2 минуты за каждый пункт героя в Знаке Весов. Враги не могут приблизиться к нему и разлетаются в стороны, в то время как союзники могут свободно путешествовать внутри него по воздуху.

Шквальный Ветер: внутри любого проёма в течение дня начинает дуть ветер в выбранную персонажем сторону. Чтобы пройти сквозь него, сопротивляясь потоку ветра, нужно успешно пройти проверку по Ловкости со сложностью 11 (смотри страницу 51).

Тактическое применение Борея

ПРЕМИЯ ФЗ +2 временных пункта Физической защиты

ПРЕМИЯ АМ +3 временных пункта Анти-Маны

- 1-6 *Атака* Наносит цели в радиусе 1 повреждения Воздухом равные уровню героя + 3.
- 7-8 **Неистовый Вихрь** (Магия) Призывает торнадо размером 4 клетки в радиусе 3. Все существа, попавшие в зону действия, получают Ауру Вихря* и 1 повреждение Ветром.
* *Вихрь:* +1 Скорость. Аура разряжается в конце хода, если было сделано перемещение, множественные Ауры складываются.
- 9-10 ... 2 повреждения ...
- 11-12 ... две Ауры Вихря и 4 повреждения ...
- 13 ... 6 повреждений ...
- 14-18 **Шквальный Ветер** (Магия) Одного врага в радиусе 2 отбрасывает на 3 клетки назад, нанося ему повреждения Ветром равные уровню героя + 1.



Гнев Стихии (Финальный приём) Борей оставляет на месте себя торнадо размером 9 клеток наносящее всем кто попал или войдёт в его область повреждения Ветром равные удвоенному уровню героя + 2 (однако, создания Знаков Близнецов, Весов или Водолея не получают повреждений). Торнадо сохраняется на число Фаз равное уровню персонажа. Сразу после развоплощения герой может перелететь в любое место в радиусе 4.

ГЕКАТА, ТКАЧИХА ТЕНЕЙ

Эйдолон Земли
Знак Тельца

Закутанная в разодранный плащ фигура, по которой ползают маленькие паучки. На голове у неё гребень, изображающий конечности насекомых. Таков облик мистической колдуньи подземного мира, которую почитают скелеты.

Театральное применение Гекаты

Армия Тьмы: призывает мертвеца для управления им в течение 10 минут за каждый пункт героя в Знаке Тельца. Вычитая по 9 минут из общей длительности, можно призвать 1 дополнительную нежить. После окончания эффекта временная жизнь покидает этих мертвецов.

Древний Договор: значение кубика для одной следующей проверки превратившегося персонажа будет равно 7 (даже, если нельзя было кидать кубик по какой-то причине). После этого возможность превращения в Эйдолонов для данного героя блокируется на 2 часа.

Тактическое применение Гекаты

ПРЕМИЯ ОМ временные Очки маны равные удвоенному уровню героя

ПРЕМИЯ АЖ +2 временных пункта Анти-Жизни

- | | |
|-----|---|
| 1 | <i>Атака</i> Наносит цели в радиусе 1 повреждения Землёй равные уровню героя. |
| 2-4 | ... уровню героя + 1. |

5-10 **Армия Тьмы** (Магия) (Нельзя копировать) Призывает Скелета (смотри *страницу 190*) в радиусе 1 на количество Фаз равное уровню героя. Скелет начнёт действовать самым первым в следующей Фазе (тогда же и начнётся отсчёт оставшихся). В конце последней Скелет взорвётся, нанеся крестообразно четырем клеткам рядом с собой по 2 повреждения Землём и заключая до 2-х существ получивших этот урон в Костяные клетки* на 1 Фазу за уровень героя.

**Костяная клетка обладает прочностью в 4 Очка здоровья. Цель не может двигаться, пока находится внутри неё. Клетку можно разрушить, нанося ей повреждения.*

11-18 **Древний Договор** (Магия) Применяет любую известную персонажу Магию Аспекта Мана, без траты Очков маны и на любую цель, находящуюся на поля боя (независимо от радиуса и видимости).

19 и выше

Врата Хаоса (Финальный приём) Геката наносит всем целям в радиусе 2 повреждения Землём равные удвоенному уровню героя + 1. Каждый, кто в этот момент был заключён в Костяную клетку, получает физические повреждения равные уровню героя + 1 и освобождается из клетки.

ЛЕВИАФАН, ЗОДЧИЙ ГЛУБИН

Эйдолон Воды
Знак Рыб

Глухой рокот доносится откуда-то из-под земли. Через мгновение на этом месте возникает невероятной глубины провал, заполняющийся тёмной морской водой. Оттуда поднимается голова исполинского змея, он покрыт синей с чёрными разводами чешуёй.

Театральное применение Левиафана

Дождливый Перевёртыш: на 5 минут открывает портал в любой водной поверхности между собой и знакомым существом (оно тоже должно находиться вблизи водной поверхности).

Во время дождя водная поверхность не требуется, а портал закроется с окончанием непогоды (если дождь не прекращается в течение следую-



щих 12 часов, то к 12-му часу портал закроется досрочно).

Ускорение Потоков: увеличивает скорость передвижения всех союзников в области видимости вдвое на 20 минут за каждый пункт героя в Знаке Рыб.

Тактическое применение Левиафана

ПРЕМИЯ ОМ временные Очки здоровья равные удвоенному уровню героя

ПРЕМИЯ СКОРОСТИ временное увеличение Скорости на 3

Особое свойство при обычном развоплощении (не через Финальный приём) неистраченные Заряды Глубин остаются у героя до конца боя. Если персонаж обладает хотя бы одним таким Зарядом, то его атаки (те, что наносили физические повреждения) теперь наносят урон Водой и получают прибавку +1 за каждый Заряд Глубин, который есть у героя. Кроме этого Заряды Глубин можно расходовать на то, чтобы перебросить промазавшую атаку.

1-9 **Атака** Наносит цели в радиусе 1 повреждения Водой равные уровню героя + 2.

10-13 **Ускорение Потоков** (Магия) Накладывает Ауру Ускорения* на любого союзника. Герой накапливает 1 Заряд Глубин.

* *Ускорение: +1 Скорость до конца боя. Множественные Ауры не складываются.*

14-16 **Искажение Глади** (Магия) Ближайший враг получает сверхестественные повреждения равные уровню героя. После этого Левиафан может переместить эту цель (если её размер не более 1 клетки) к любому союзнику (или к себе). Герой накапливает 1 Заряд Глубин.

17-18 **Дождливый Перевёртыш** (Магия) Меняет местами себя и любого врага на поле боя (который занимает не более 1 клетки). При этом цель получает повреждения Водой равные уровню героя + 2. Герой накапливает 1 Заряд Глубин.

19 и выше

Потоп (Финальный приём) Снижает Скорость 4-х ближайших врагов на 1 (0 скорости означает, что существо не двигается) до конца боя. После этого Левиафан наносит каждому из них повреждения Водой по числу накопленных героем Зарядов Глубин, и теряет все эти Заряды.

Земля раскалывается и сквозь трещины наружу вытекает магма. Оттуда появляется существо, состоящее из лавы и похожее на оплывший конус с головой и руками. От него исходит нестерпимый жар, опалая всё вокруг.

Театральное применение Мардука

Клеймо: целевое существо должно выполнить проверку по Телу со сложностью 11 (смотри *страницу 51*), иначе у него на коже на день появится ожог, и тот, кто поставил Клеймо, в течение этого времени знает, где это отмеченное существо находится, куда бы оно ни направилось.

Пылающая Ярость: вы становитесь абсолютно неуязвимым на время равное 1 минуте за каждый пункт героя в Знаке Льва и можете поджечь любые объекты, которых касаетесь (они будут гореть в течение того времени, что действует эффект). После того, как время действия эффекта истекает, возможность превращения в Мардука для данного героя блокируется до наступления полуночи.

Тактическое применение Мардука

ЗАПРЕТНАЯ МАГИЯ как только герой совершит атаку Мардука (интервал значений от 1 до 5), то до конца боя получает равную половине своего уровня прибавку к Огненным повреждениям, которые наносит с помощью Магии. Этот эффект распространяется и на Магии Эйдолонов, если они так или иначе причиняют Огненный урон (атаки, Способности и Финальный приём Магиями не являются, на них прибавка не действует). Запретная Магия не является Аурой, если герой уже обладал Запретной Магией в этом бою, то не получает новую.

1-3	<i>Атака</i> Наносит цели в радиусе 1 повреждения Огнём равные уровню героя.
4-5	... удвоенному уровню героя.
6-7	Клеймо (Магия) Наносит 1 повреждение Огнём одной цели в радиусе 3. Цель получает Клеймо (не Аура) до конца боя.
8-9	... 3 повреждения ...
10-11	... 5 повреждений ...
12	... 7 повреждений ...



13-18 **Пылающая Ярость** (Магия) Все союзники в радиусе 3 получают Ауры Разгневанного Стража*.

**Разгневанный Страж: +1 к физическим повреждениям против врага, имеющего на себе Клеймо. Аура висит до конца боя, множественные Ауры складываются.*

19 и выше

Опаляющее Совершенство (Финальный приём) Распределите любым способом физические повреждения равные удвоенному уровню героя + 3 между тремя целями в радиусе 3. Все цели, имеющие на себе Клеймо, получают вместо назначенного им урона повреждения Огнём, равные уровню героя + 5. Если у героя была Запретная Магия, то он может пожертвовать ею, чтобы до конца боя отменить все **особенности** и защиты у одного врага.

МАРС, ЯРОСТНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Эйдолон Огня
Знак Стрельца

Таинственное существо в огненном плаще, сжимающее в руках два угольно-чёрных посоха. Невозможно понять, что же завораживает наблюдателя сильнее: молниеносная реакция этого создания или причудливая игра пламени на полах его плаща.

Театральное применение Марса

Воспламенение: целевое существо должно выполнить проверку по Телу со сложностью 7 (смотри *страницу 51*), и в случае провала стораёт в языках пламени, обугливаясь. Если это произошло, то возможность превращаться в Марса для всей группы блокируется на день.

Крест Огня: на площади размером до 100 на 100 метров между четырьмя любыми объектами возникают две перекрещенные стены огня на 30 минут за каждый пункт героя в Знаке Стрельца.

Тактическое применение Марса

ПРЕМИЯ ОЗ временные Очки здоровья равные удвоенному уровню героя

ПРЕМИЯ ФЗ +2 временных пункта Физической защиты

ПРЕМИЯ СКОРОСТИ временная Скорость равная половине уровня героя

- 1-2 **Атака** Наносит цели в радиусе 1 повреждения Огнём равные уровню героя + 2.
- 3-4 ... + 4.
- 5 ... в радиусе 2 ... равные удвоенному уровню героя.
- 6 ... равные утроенному уровню героя.
- 7-13 **Воспламенение** (Магия) Накладывает на цель в радиусе 1 Ауру Обугливания*, на количество Фаз равные уровню героя + 1.
* Обугливание: каждый ход тот, на ком висит эта Аура, получает 5 повреждений Огнём. Множественные Ауры складываются.
- 14-18 **Крест Огня** (Магия) По 4-м клеткам расположенным крестообразно с центром на Марсе, наносятся огненные повреждения равные удвоенному уровню героя. У каждой цели, которую задел Крест Огня сжигаются Очки маны равные уровню героя + 4.
- 19 и выше
Замирающее Пламя (Финальный приём) Наносит Огненные повреждения равные удвоенному уровню героя, их нужно распределенного как угодно между 5-ю целями (вы не можете выбрать меньше целей). Каждая цель, чьи Очки здоровья после этого уменьшились хотя бы на 2, застывает и пропускает свой следующий ход.

ПЕГАС, ВСАДНИК ШТОРМА

Эйдолон Воздуха
Знак Близнецов

Мощный порыв ветра поднимет мелкий сор с земли, глухо завывая и шипя. Его потоки формируют воронку, из которой вылетает крылатый конь, взмахивая тяжёлыми крыльями. Его грива и глаза черны, тёмно-коричневая шкура блестит во вспышках молний, крылья покрыты бурым оперением.

Театральное применение Пегаса

Жест Боли: целевое существо отлетает на 5 метров от героя и испытывает страх по отношению к нему в течение 1 часа за каждый пункт героя в Знаке Близнецов. После этого превращение в Пегаса блокируется на день для всей партии.



Жест Процветания: персонаж вытягивает жизненную силу из другого существа, целиком вылечивая любые свои раны. При этом герой получает +2 к Разуму и +2 к Интуиции в течение двух часов, а его цель получает соответственные минусы на это время. Пока действует данный бонус к Характеристикам, герой не может превращаться в Эйдолонов театральным способом.

Тактическое применение Пегаса

ПРЕМИЯ ОЗ временные Очки здоровья равные уровню героя

ПРЕМИЯ ФЗ +2 временных пункта Физической защиты

ПРЕМИЯ АМ +4 временных пункта Анти-Маны

- 1-2 **Атака** Наносит цели в радиусе 1 повреждения Воздухом равные уровню героя + 2.
- 3-5 ... равные удвоенному уровню героя + 3.
- 6-11 **Жест Боли** (Способность) Наносит физические повреждения равные удвоенному уровню героя + 3 по цели в радиусе 1, после чего её отбрасывает на клетку назад.
- 12-18 **Жест Процветания** (Способность) Забирает Очки здоровья равные уровню героя из врага в радиусе 1. Они добавляются герою в виде временных ОЗ. После этого зачаровывает себя, либо любого другого Эйдолона в радиусе 3 Аурой Шторма*.
- *Шторм: к каждому вашему броску на приём Эйдолона теперь прибавляется 2 пункта. Аура висит до конца боя, множественные Ауры складываются.
- 19 и выше
- Запредельный Шторм** (Финальный приём) (Мимикрия может скопировать лишь эффект нанесения воздушных повреждений) Пегас выбирает до 3-х целей в радиусе 2 и наносит каждой воздушные повреждения в количестве удвоенного уровня героя + 3. С героя и каждого другого участника сражения пропадают все Ауры Шторма, если они были. Герой теряет все свои временные ОЗ, если они были, и может нанести такое же количество световых повреждений, распределив их между любым числом целей в радиусе 5.

Неистово сверкающие бело-золотые доспехи, высокий шлем, увенчанный алым плюмажем, два белоснежных крыла, развевающиеся за спиной, длинный меч и щит с изображением солнца и весов — это то последнее, что нечистые духом видят перед смертью.

Театральное применение Серафима

Правосудие: эффект охватывает столько существ, сколько пунктов герой имеет в Знаке Овна. Каждая цель либо валится наземь от усталости на 1 час, либо полностью вылечивается от одной из болезней. Если данным действием вылечена смертельная болезнь, то превращение в Серафима блокируется для всей партии в этот день.

Спасение Души: персонаж воодушевляет одного союзника и у того появляется дополнительный бросок шестигранника при одной любой следующей проверке (значение второго кубика прибавляется к результату сложения Характеристики с первым броском). После этого возможность превращения в Эйдолонов для героя (не для союзника) блокируется на 4 часа.

Тактическое применение Серафима

ПРЕМИЯ ДЗ временные пункты Душевного здоровья равные уровню героя

- | | |
|------|---|
| 1-2 | <i>Атака</i> Наносит цели в радиусе 1 повреждения Огнём или Светом равные уровню героя + 1. |
| 3 | ... + 2. |
| 4 | ... + 4. |
| 5 | ... в радиусе 3 ... равные удвоенному уровню героя + 2. |
| 6-12 | Правосудие (Магия) Выбирает один из двух эффектов:
1) Добавляет одному существу в радиусе 4 Ауру Просветлённого* на количество Фаз равное уровню героя + 1.
* <i>Просветлённый: если вы получаете урон от Света, то он лечит ваши Очки здоровья, вместо того, чтобы их повреждать. Множественные Ауры не складываются.</i>
2) Одно существо в радиусе 3 получает Ауру Светобоязни*. |



* *Светобоязнь*: получаемые вами повреждения Светом увеличиваются на 5. Аура висит до конца боя, множественные Ауры не складываются.

15-18 **Спасение Души** (Магия) (Нельзя копировать) Восстанавливает Душевное здоровье цели в радиусе 1 на значение равное уровню героя.

19 и выше

Трубы Иерихона (Финальный приём) Все в радиусе 2 получают повреждения Светом равные удвоенному уровню героя + 1.

СИЛЬФИДА, ДЕВА ВЕТРОВ

Эйдолон Воздуха
Знак Водолея

Вместе с тёплым ветром с небес спускается дева с большими кожистыми крыльями. На ней золотая маска Вечности, что хранит секреты былых времён.

Театральное применение Сильфиды

Хлыст Ветров: на 1 минуту за каждый пункт героя в Знаке Водолея у него появляется свитый из потоков воздуха хлыст, разворачивающийся на расстояние 50 метров. Им можно подтянуть к себе объект (что не более 3-х метров в диаметре), а также подтянуть или отбросить существо, которое не прошло проверку по Ловкости со сложностью 11 (смотри *страницу 51*).

Великий Дар: киньте кубик, если выпало от 1 до 3-х, то можно зачаровать любой простой камень жёлтым сиянием (принцип действия аналогичен предмету театральной экипировки Камень желаний, который описан на *странице 138*): в течение дня камень может исполнить одно случайное желание (решение об этом принимается Мастером). Чары пропадают с камня в ближайшую полночь или же после активации желания. В случае успешного наложения чар превращение в Сильфиду блокируется для всей партии персонажей на день.

- ПРЕМИА АМ** +3 временных пункта Анти-Маны
ПРЕМИА АЖ +3 временных пункта Анти-Жизни
ПРЕМИА АВ +3 временных пункта Анти-Времени
ПРЕМИА АД +2 временных пункта Анти-Души

1-4 **Атака** Наносит цели в радиусе 1 повреждения Воздухом равные уровню героя + 3.

5 ... + 6.

6-12 **Великий Дар** (Способность) (Можно копировать, но нельзя запомнить)

Выбирает один из двух эффектов:

- 1) Перелить союзнику в радиусе 4 любое количество своих Очков здоровья.
- 2) Убрать с любого союзника одну Ауру или иной эффект, не являющийся Аурой.

13-18 **Хлыст Ветров** (Магия) Одному врагу в радиусе 4 наносятся воздушные повреждения равные утроенному уровню героя + 3. После этого врага можно передвинуть на 3 клетки в любую сторону.

19 и выше

Танец Вечности (Финальный приём) (Нельзя копировать) Все союзники в радиусе 3 получают временные Очки здоровья, равные удвоенному уровню героя + 3. Кроме этого каждый из них получает до конца боя по +1 к любым 2-м своим магическим защита (Анти-Мане, Анти-Жизни, Анти-Времени или Анти-Душе) и может убрать с себя одну любую Ауру, если хочет.

СУХУРМАШ, ПОДЗЕМНЫЙ ГУБИТЕЛЬ

Эйдолон Земли
Знак Козерога

Тяжёлая каменная броня, корона из самоцветов, четыре руки и стальные шипы на плечах. Он всегда был здесь, просто вы до поры не замечали его величественную фигуру, сливающуюся с ландшафтом.



Театральное применение Сухурмаша

Железный Панцирь: на 1 минуту за каждый пункт героя в Знаке Козерога у него появляется непробиваемая ничем материальным стальная кожа.

Осколочный Взрыв: устанавливает взрывающуюся мину-ловушку, существующую в течение дня, которая ранит всех в радиусе 30 метров, когда на неё наступят.

Тактическое применение Сухурмаша

ПРЕМИЯ ОЗ +7 временных Очков здоровья

ПРЕМИЯ ФЭ + 3 временных пункта Физической защиты

1-3 **Атака** Наносит цели в радиусе 1 повреждения Землёй равные уровню героя + 2.

4 ... в радиусе 3 ...

5 ... равные удвоенному уровню героя + 2.

6 ... + 12.

7-12 **Осколочный взрыв** (Магия) Одна цель в радиусе 3 получает повреждения Землёй равные удвоенному уровню героя. Все, кто находится в радиусе 1 от этой цели, получают повреждения Землёй равные уровню героя. Накапливает 1 Заряд Тверди.

13-18 **Железный Панцирь** (Магия) Накладывает Ауру Крепости* на любого союзника. Накапливает 1 Заряд Тверди.

*Крепость: +2 к Физической защите. Аура висит до конца боя, множественные Ауры не складываются.

19 и выше

Великий Разлом (Финальный приём) Из всех врагов в радиусе 2 (+1 радиус за каждый Заряд Тверди) выберите столько целей, сколько у вас есть Зарядов Тверди (после этого герой теряет Заряды Тверди). Все враги в этом радиусе получают повреждения Землёй равные уровню героя + 2, а те, кто был выбран, не могут двигаться и действовать в следующем своём ходу.



ТЕРНИЯ, ВЛАДЫЧИЦА МОРЯ

Эйдолон Воды
Знак Скорпиона

Сначала вдалеке слышится шум моря и голоса. Потом звук нарастает, и вы видите приближающихся дельфинов. На спине самого большого из них восседает прекрасная женщина в облачении из зелёных и красных водорослей. Её голову венчает корона из чёрного коралла, а в руке она держит извитый резной жезл, увенчанный огромным сверкающим сапфиром.

Театральное применение Тернии

Морозная Стрела: до конца дня у персонажа появляется возможность метать ледяные стрелы на расстояние до 200 метров, общее количество стрел равняется пунктам героя в Знаке Скорпиона. Метая стрелу, киньте шестигранник: при значениях 1 или 2 стрела промахивается, при значениях 3 или 4 попадает, причиняя ранения, при значениях 5 или 6 стрела попадает, не причиняя ран, но замораживая цель на 1 час. Если герой превращается в любого Эйдолона, то теряет ледяные стрелы.

Топь: на час превращает 200 метров любой дороги в зыбучие пески глубиной до 20 метров.

Тактическое применение Тернии

- ПРЕМИЯ АМ** +2 временных пункта Анти-Маны
ПРЕМИЯ АЖ +4 временных пункта Анти-Жизни
ПРЕМИЯ АВ +2 временных пункта Анти-Времени

1-3 **Атака** Наносит цели в радиусе от 3 до 7 повреждения Водой равные уровню героя + 1.

4-5 ... + 3.

6-11 **Морозная стрела** (Магия) Одна цель в радиусе от 3 до 7 получает повреждения Водой равные удвоенному уровню героя, а также Ауру Окоченения*.

* Окочение: все ваши приёмы теперь имеют шанс провала — вы должны бросать Д6 и при выпадении 1,2 или 3 приём не срабатывает. Аура спадает после трёх проваленных с её помощью приёмов, множественные Ауры не складываются.



12-18 **Топь** (Магия) Затопливает две любые клетки в радиусе 2. Каждый ступивший на такую клетку теряет возможность передвигаться в этот ход. Каждый, кто начинает свой ход, находясь на подобной клетке, получает повреждения Водой равные числу затопленных клеток на поле боя и повреждения Тьмой равные уровню героя.

19 и выше

Дыхание Бездны (Финальный приём) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 5 теряют один выбранный вид магической защиты до конца боя (Анти-Ману, Анти-Жизнь, Анти-Время или Анти-Душу) и получают Сверхестественные повреждения равные уровню героя.



Итак, вы решили стать Мастером и готовы отправить своих друзей в увлекательное приключение? Ну что же, вам досталась достаточно почётная и ответственная роль ведущего игры.

Вам предстоит быть самым игровым миром, который живёт по собственным законам и задаёт некую линию сюжета. Для игроков вы становитесь своеобразным окном в этот мир, рассказываете им то, что видят их создания и как окружение реагирует на их поступки, вводите новых действующих лиц и ситуации. Помните, что ваша основная задача — это вовлечение участников в творческий процесс с целью получения удовольствия от игры.

Важно помнить, что Мастер не играет против игроков, хотя и обеспечивает им необходимую встряску, подбрасывая различные сюжетные проблемы, вроде стычек с врагами, опасных ловушек и прочих неприятностей. Ваше слово является решающим во всех игровых ситуациях, однако прислушивайтесь к пожеланиям игроков, возможно, они предложат лучшее решение или идею. Вы можете изменять любые правила, если чувствуете в том необходимость. Считайте игровые правила рекомендациями, а не догмой.



Используйте свои права Мастера с умом, так, чтобы игроки получили интересную игру.

Для подготовки вам понадобятся наброски приключения: модуль. При разработке модуля следует придумать, где начнут разворачиваться события игры и заготовить несколько опорных Ключевых сцен, по которым пойдет развитие предполагаемого сюжета. Будет весьма полезно вести записи: список сцен, имена и возможности различных придуманных созданий, имена героев игроков, посещённые героями места и так далее. Вы найдете пример модуля на *странице 169*.



Приступая к игре, обрисуйте игрокам начальную обстановку: где происходит действие игры, что герои знают об окружающем мире. Общим местом действия в Монстробое выбран Сюр, некий яркий сказочный мир, где вы при желании можете разместить практически любые свои задумки, встраивая их в историю, географию и сюжет.

В игре могут быть и другие миры. Один из них, называемый Мглою, описан в разделе «Мгла и путешествия между мирами» на *странице 207*. Персонажи игроков могут начать путешествие в любом из миров, а также перемещаться из мира в мир, если найдут способ (например, обнаружат портал). Вы сами можете придумывать новые миры и способы путешествий между ними.

Подумайте над тем сюжетом, который может быть в вашей игре. Помните, что ролевая игра интерактивна, что отличает её от фильмов, книг и театральных постановок. Монументальный, заранее созданный сюжет в ролевой игре тоже возможен, но поверьте, участникам нравится, когда их действия влияют на развитие событий. Поэтому рекомендуется дробить запланированный сюжет на малые части или, что даже проще, не стараться заранее придумать всю историю, а приготовить набор интересных ситуаций, из которых она могла бы развиваться.

Таким образом, вместо единого сюжета придумайте интересные Ключевые сцены: это могут быть разные места, ситуации, действующие лица, предметы. Запишите их в произвольной форме, например: «горное убежище магов крови», «святилище древней расы в чаще золотого леса», «нежить нападает на посёлок», «один из героев теряет память, выпив воду из родника», «пожар в лагере разбойников», «предсказание оракула», «карлик-предатель рассказывает лорду о местонахождении партии», «путешествующий бард с золотой арфой», «проклятая диадема», «кубок из яшмы, украденный у короля».

Если вы уже освоились в роли Мастера и умеете импровизировать, то можете попробовать включать в игру Ключевые сцены от ваших игроков. Для этого в начале игры выдайте каждому участнику маленький листочек и попросите их кратко, в общих чертах, описать какое-то событие, место, предмет или героев, которые, по их мнению, должны появиться в игре. Каждый участник пишет свою сцену и, не показывая остальным, передаёт её вам. Объясните, что чем проще будет запись, тем больше вероятность того, что вы сможете реализовать сцену игрока в сюжете.

Во время приключения вам предстоит придумывать то, как будет развиваться сюжет. Предварительно заготовленные Ключевые сцены облегчают вам задачу: просто вводите их в повествование в нужный момент. Комбинируйте сцены, видоизменяйте их. Возможно, в игре сцена сыграет не так, как вы изначально планировали. Партия отправилась в горы? Хорошо, вот пусть там они и обнаружат горное убежище магов крови, которые держат в плену оракула. Партия отказывается идти в горы? Отлично, пусть в пути им встретится путешествующий бард, который ищет пропавшего оракула.

Если какую-то сцену никак не удаётся включить в повествование, то отложите её и думайте над другими. Действительно, вдруг партия остановилась погостить у эльфов в золотом лесу и вам непонятно, как сюда можно ввести карлика-предателя или проклятую диадему.

Следите за тем, что говорят участники, как они реагируют на происходящее. Если какая-то сцена явно была отклонена действиями участников, то не используйте её вовсе. Например, герои совершенно не хотят идти в золотой лес по каким-то личным или сюжетным причинам. Хорошо, тогда не используйте сцену с золотым лесом на их пути.

Наряду с Ключевыми сценами используйте предложенные в кни-

ге узлы, игровых субъектов и театральные предметы. По сути они являются более детализированными и стандартизированными Ключевыми сценами.

Помните, что вы сами творите игровой мир прямо в процессе игры и сами решаете, как будут располагаться друг относительно друга различные участки местности, кем они будут заселены, и в каких отношениях будут находиться обитатели мира между собой. Вы выкладываете перед героями всё новые области игры, словно части мозаики, а они, проходя по ним, связывают их между собой. Можете составлять карты путешествия героев или попросите кого-то из участников вести записи.

В путешествии партию за каждым поворотом может ждать что угодно, пока они туда не заглянули. Извилистый тракт может привести героев и к лагерю разбойников, и к посёлку, объятому огнём, и к горной тропе. Они не знают, что будет, пока оно не случится. Пользуйтесь этим, разыгрывайте нужную Ключевую сцену на пути персонажей. При этом не забывайте, что все те сцены, что вы разыграли ранее, уже получили прописку в игровом мире и влияют на него: так, например, побывавшая в золотом лесу партия уже знает, где он находится и, вернувшись туда снова, увидит именно тот же самый лес.



На старте игры определите то, каким образом создания игроков появятся в приключении, знакомы ли герои между собой (или их нужно свести вместе), с описания какого места начать рассказ и так далее. Пусть каждый игрок опишет остальным, как выглядит его герой. Это можно сделать сразу или постепенно, по мере того как герои знакомятся друг с другом во время приключения.

Старайтесь чаще обсуждать с игроками различные игровые вопросы, спрашивайте мнения, выслушивайте предложения. Позволяйте игрокам проявлять творчество: пусть они сами дают названия каким-то новым появляющимся в игровом мире вещам, сами описывают какие-то игровые места (например, те, в которых бывал их герой).

В ходе игры вы, как Мастер, описываете игрокам окружающую обстановку, получая от них реакцию в виде описания действий их созданий. Когда игрок описывает планируемые его персонажем действия, то вы можете счесть их автоматически успешными, либо назначаете игроку проверки для выяснения успешности неоднозначных действий.

Кроме заявок на действия игроки просто могут вести игровые диалоги от лица своих героев, общаясь между собой или с игровыми субъектами вашего мира.

Случаются ситуации, когда персонажам приходится сражаться с врагами. Как правило, вы продумываете подобные сражения заранее и в нужный момент прерываете ими ход приключения. Не старайтесь до игры расставить группы врагов по конкретным местам игрового мира, лучше подготовить примерные наборы монстров, которые могут встретиться партии, прописать параметры возможных враждебных игровых субъектов.

Во время боевых сцен вам нужно будет достать поле боя (это может быть шахматная доска или лист бумаги, разбитый на клетки) и разместить на нём участников сражения. На *странице 252* есть образец поля боя для распечатки. Все участники сражения каким-то образом отмечаются на этом поле: это могут быть пластиковые фигурки, фишки, кубики, пуговицы, жетоны, маленькие карточки и так далее.

После расстановки вы и игроки выполняете броски D6 (на Инициативу) для определения очерёдности ходов во время боя. Вы управляете врагами, поэтому можете кинуть кубик Инициативы за каждого врага отдельно или сразу за группу врагов. Запишите получившуюся последовательность ходов: самыми первыми будут ходить те сражающиеся, у которых выше Инициатива. Игроки с одинаковой Инициативой будут

ходить совместно, совершая действия в произвольной очерёдности. Если Инициатива врага совпадает с Инициативой героя, то такой враг будет ходить после героя. Если совпадают Инициативы у разных врагов, то самостоятельно решите, какой из врагов будет ходить раньше.

В ходе сражения вы, следуя установленной очерёдности, предоставляете игрокам право хода, а также управляете врагами, когда подходит их очередь. Если все участники сделали ход, то наступает следующая Фаза боя, где процесс повторяется: все участники боя по очереди получают право хода.

Когда враги повержены, то сражение считается выигранным, и герои получают обязательные награды: Сферы, Единицу Аспекта и пункт в известных Таинствах. Вы можете выдать дополнительные призы: найденные Золотые монеты, Театральные предметы, оружие и экипировку.

Так, чередуя театральную жизнь персонажей (поездки, разговоры, прогулки, торговля, решение загадок) с боевыми тактическими вставками вы ведёте игроков по линии сюжета, реализуя задуманные Ключевые сцены. Предоставьте игрокам быть соавторами игры — будьте открыты для их предложений, старайтесь предоставить им возможность реализовать то, что они задумали.

По ходу приключения персонажи могут вне боя получать различные травмы, как физического, так и ментального свойства, находится в различных состояниях: болезненность, проклятие, слабость, истощение, безумие, потеря памяти и так далее.

Фиксировать и учитывать эти обстоятельства можно различными способами. Если это что-то незначительное, вроде царапин, то просто держите эту информацию в памяти. При более серьёзных состояниях выдавайте героям соответствующие черты биографии: «проклят», «укушен оборотнем», «заколдован ведьмой» и так далее. Точно так же любая черта биографии может быть вычеркнута, если её эффект более на персонажа не действует.

Для отражения некоторых травм может быть использован запас Очков здоровья героя. Лёгкое ранение может отнять 1 ОЗ, отравление может снимать с героя 1 или несколько ОЗ в день. Лечение или отдых, соответственно, восстанавливают какое-то количество ОЗ. При обнулении Очков здоровья наступает смерть героя. Если это происходит вне тактического боя (где свои правила на этот счёт), то Мастер может в такой момент разрешить персонажу последнюю активацию Транса, чтобы повысить драматизм ситуации.

Следуйте правилам, но не бойтесь экспериментировать, удачи!





«Стелла»,
летающий корабль

Это ознакомительное приключение, представляющее различные наброски для построения сюжета. Во что превратится игра в итоге, какие цели будут двигать приключение, какими путями пойдут герои — решать игрокам и вам, Мастеру.

Для начала опишите участникам мир и сказочный город Утаду (*страница 13*). Приключение начинается на одном из воздушных причалов Утады, где пришвартован готовящийся к отправлению летающий корабль «Стелла». Игроки будут управлять членами команды этого корабля либо пассажирами: пусть выберут себе готовых героев описанных в разделе «Персонажи» (*страница 16*).

Предполагается, что в нашем приключении не будет использоваться какая-то подробная предустановленная карта мира, и эту выдуманную реальность во многом будете творить именно вы и ваши игроки. Думайте о мире, как о чём-то динамичном, подвижном, вырисовывающемся прямо в процессе игры.

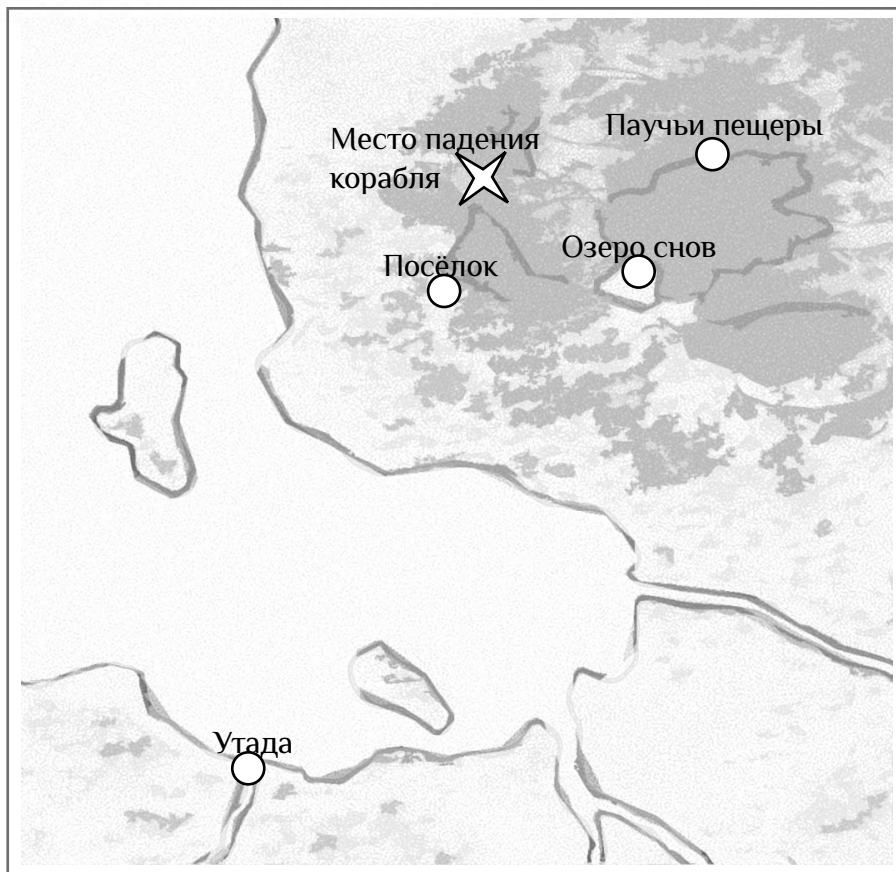
Примечание. Мастер может при желании схематично набросать до игры некий основной план местности и пометить на нём

разные игровые объекты (узлы или Ключевые сцены, описывающие какое-то место), как указанные в этой книге, так и придуманные самостоятельно или заимствованные из любых других источников, вроде художественных книг, фильмов и так далее.

Подобный подход может быть весьма полезным, так как даже если вы собрались полностью импровизировать, то не помешает на что-то опираться. В качестве примера, на следующей странице приведена опорная картинка для данного модуля, дающая представление о том, как могут располагаться игровые объекты воображаемой местности.

Как Мастер, вы можете менять отдельные участки мира и некоторые прочие детали, о которых герои пока не знают: может быть, вы решите, что восточнее Утады располагаются горные хребты или болота, возможно, с запада в город водопавов вторгнутся воздушные суда враждебного государства. До тех пор, пока игроки ещё не исследовали какой-то из участков мира, там может скрываться всё что угодно.





Старайтесь вести записи: где герои уже побывали, кого встретили, что знают о мире. Будет здорово, если вы или игроки составляете вырисовывающуюся карту местности. Такие записи и карты помогут вам ориентироваться в том, что уже есть в игре.

Как можно чаще вовлекайте игроков в творческий процесс, пусть они дают имена новым игровым объектам, придумывают и описывают те места, где побывали их герои и так далее.

Ключевые сцены

Теперь мы познакомимся с примерным набором Ключевых сцен. Начнем со стартовой, а далее, по мере необходимости, будем добавлять новые, развивая повествование, стараясь увлечь игроков и начать цепь сюжетных перипетий.

Для удобства сцены расположены в ориентировочном хронологическом порядке, но это лишь отправная точка — в ходе вашей конкретной игры вы можете менять сцены местами, убирать их, дополнять и мо-

дифицировать. Будет замечательно, если вы, как Мастер, научитесь, не входя в противоречия с логикой событий игрового мира, подстраиваться под желания участников прямо во время игры и развивать те линии сюжета, которые им по нраву.

На борту «Стеллы» (стартовая сцена)

Воздушный причал Утады, команда летающего корабля готовится отправиться в очередной рейс (к далёкому Новому Асгарду). Здесь же мы видим и нескольких пассажиров, занимающих свои места.

Опишите игрокам летающий корабль, как вы его себе представляете, добавляя необходимые детали и подробности. Например, то, что во время движения корабля над ним возникает полупрозрачный силовой «парус», генерируемый магическим кристаллом, установленным в машинном отделении.

Игроки по очереди подробно описывают своих созданий, так, как себе их представляют: внешность героя, как он попал на корабль и чем занимается сейчас, готовясь к отлёту. Разыграйте это — пусть создания игроков поговорят друг с другом, знакомясь или обсуждая свои проблемы, перед тем как приключение двинется дальше.

Примечание. В дальнейшем всегда обращайтесь внимание те на игровые моменты, которые увлекают игроков: если они живо общаются, обсуждая ситуацию, то подождите с развитием сюжета, дайте им поиграть в разговоры и решение каких-то сиюминутных проблем. Прислушивайтесь к тому, о чём говорят игроки, возможно, вам придёт в голову новый сюжетный поворот.

Наконец, капитан корабля, Илизшан Торф отдаёт последние указания, «Стелла» снимается с верфи, и, набирая скорость, улетает в северном направлении. Если капитаном управляет игрок, то просите его описать то, как Илизшан командует судном. В противном случае управлять капитаном будете вы, Мастер (как и всеми прочими жителями игрового мира, которые не находятся под контролем игроков).

Через несколько часов полёта «Стелла» оказывается над густым лесом, покрывающим всё вокруг. Впереди виднеются очертания гор. Самое время спросить у игроков, чем занимаются их создания: пусть пообщаются, обсудят планы и заявят различные действия. Для обработки заявок пользуйтесь театральными правилами (*страница 50*).



Нападение нечисти

Вечереет. «Стелла» пролетает над каменистым плато, впереди виднеется высокая горная гряда.

Узнайте у игроков, где в этот момент находятся их персонажи. Попросите всех, кто находился на корме корабля кинуть проверку по Ловкости: каждый участник бросает шестигранный кубик и прибавляет к нему показатель Ловкости своего героя. Опишите одному-двум игрокам, у которых вышли максимальные значения, то, как их создания заметили в небе над горами приближающуюся чёрную точку.

Если на корме находился один персонаж, то в зависимости от его результата проверки по Ловкости сами определите, заметил он эту чёрную точку или нет.

Предоставьте игрокам возможность разыграть то, как реагируют на события их создания или, чем они занимаются сейчас. Те, кто видел приближающуюся точку, замечают, что это группа из нескольких существ, летящих навстречу кораблю.

Теперь снова переходим к реакциям, описаниям и действиям участников. Если ничего кардинально меняющего ситуацию не произошло, то существа подлетают ближе, нападают на команду, и мы переходим к тактической сцене №1.

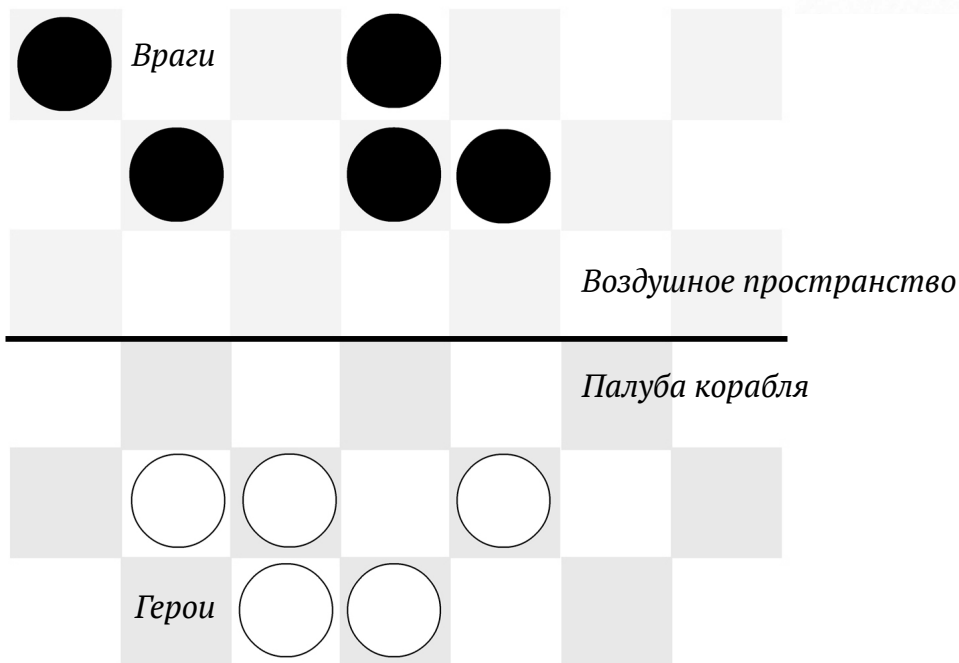
Примечание. А что же могло сильно поменять ситуацию? Возможно, в команде был какой-нибудь маг, который умеет создавать силовое поле, накладывая невидимость, насылая иллюзии или что-то ещё в этом духе. Или же команда решила развернуть корабль и где-то спрятаться. Или на корабле были пушки, и кого-то из нападающих удалось сбить.

Вам следует подумать над этим и решить, произойдёт ли битва с врагами в изменившихся условиях — умеют ли они проникать внутрь силового поля или развеивать магию, видят ли они невидимок, различают ли иллюзорный обман, будут ли преследовать сбегавший от столкновения корабль и так далее, в зависимости от ситуации.

Сражение может случиться позднее, и не обязательно с теми же врагами: например, корабль приземляется в надежде где-то спрятаться, а там на него забегает стая диких гоблинов.

Тактическая сцена №1

Театральное течение игры прерывается и разворачивается тактическая карта сражения. Достаньте поле бое и расставьте на нем фигурки (монетки, фишки и так далее), обоз-



начающие персонажей и монстров (группу однотипных врагов удобно отмечать одинаковыми кубиками, с разными повернутыми вверх цифрами). Предполагается, что сейчас на партию нападает один сильный противник и 4 мелких (при желании можете изменить состав нападающих). На картинке показана примерная расстановка сил: персонажи стоят на палубе, к которой по воздуху приближаются враги.

Нападающие — это 4 Летучие Мыши (монстры 1 уровня), которые выглядят в этом бою соответственно своему названию, и Бес (монстр 2 уровня), который выглядит как сотканное из теней крупное чёрные

крылатое создание с бледной маской на лице.

Примечание. Один и тот же монстр может служить моделью для разных существ. Например, Летучих Мышей можно было преподнести как воронов, а возглавляющего их Беса, как ведьму на метле.

Во время сражения вы ведёте учёт количества здоровья, которым обладает каждый монстр.

Если используется одна модель монстра, то можете открыть книгу на нужной странице, чтобы держать под рукой его параметры.



ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

животное, Рак, уровень 1

Крылатое создание, ведущее преимущественно ночной образ жизни. Считается, что тёмные колдуны после своей смерти перерождаются в стаи таких животных.

ОЗ 3

СКОРОСТЬ 4

1-14 Атака Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.

15 ... 2 повреждения ...

16-20 Вампиризм (Способность) Похищает 1 ОЗ у цели в радиусе 2, забирая их себе в виде временных ОЗ.

БЕС

демон, Скорпион, уровень 2

Красные глаза, кожистые крылья и хриплый клёкот. Немногие осмеливаются забредать вглубь болот, где обитают эти диковинные порождения мрака — младшие демоны.

ОЗ 15

СКОРОСТЬ 2

1-11 Атака Наносит 1 повреждение Воздухом в радиусе 1.

14-17 ... 3 повреждения ...

18-20 Сглаз (Способность) Цель в радиусе 2 получает 3 повреждения Тьмой и теряет 4 ОМ, Бес восстанавливает 1 ОЗ.

Если в бою используются несколько видов монстров, то лучше будет выписать из книги их показатели и атаки.

Перед началом боя следует выяснить Инициативу сражающихся: каждый игрок кидает D6 за своего персонажа, а вы бросаете D6 за каждого монстра. Подробности определения Инициативы описаны на *странице 58*.

В каждую Фазу сражения все его участники в установленном порядке получают право хода. Игроки управляют героями, а вы — их врагами. Более подробно детали сражения разобраны в главе «Правила тактического боя» на *странице 58*.

Когда враги будут повержены, то бой заканчивается победой героев. Постарайтесь не допустить смерти кого-либо из персонажей в этом



первом сражении: если один из героев потерял почти все свои ОЗ, то сосредоточьте атаки монстров на остальных членах команды или опишите, что нападающие отступают. Сделайте выводы о том, насколько сильной угрозой для партии оказались эти враги: может стоит усилить или ослабить тех монстров, что герои встретят в следующем бою.

После боя выдайте героям разнообразные награды (подробнее на *странице 71*). В данном случае, каждый участник сражения заработал 1 Единицу Аспекта, 1 пункт в одном из доступных Знаков и Сферы. Ещё победители нашли белую маску, оставшуюся от Беса (это Диковина, смотри *страницу 136*). Возможно, кто-то заработал новый Титул, посмотрите раздел «Развитие персонажа» (*страница 91*).

Кораблекрушение

Герои видят, что тела поверженных врагов впитываются в палубу корабля. Спросите у игроков, что их герои думают по этому поводу.

Спустя какое-то время, опишите игрокам, что корабль начинает дёргаться. Если кто-то из них догадается спуститься и осмотреть каюты и машинное отделение, то там их ожидает следующая картина: магический кристалл облеплен чёрной

пульсирующей массой, попытки её пробить не увенчаются успехом.

Некоторое время корабль проводит в падении, после чего напарывается на скалы. Те, кто стоял на корме в этот момент, должны выполнить бросок по Ловкости со сложностью 8, иначе их выбрасывает на камни и каждый теряет половину своих Очков здоровья (с округлением вниз). Те, кто в момент приземления находился в каюте или машинном отделении просто теряют по 2 Очка здоровья.

Выясняется, что «Стелла» серьёзно повреждена и своими силами починить её нереально, тень облепила магический кристалл и формирует вокруг него непробиваемый кокон. Ровно через сутки из этого кокона вылупится сильный монстр (какой именно — решать вам), и партии придётся с ним сразиться, если они вернуться к кораблю позже или решат задержаться здесь.

За разговорами о том, что делать проходит ещё какое-то время и наступает ночь. Спросите у игроков, что будут делать их персонажи: заночуют здесь или отправятся в горы, будут ли разводить костёр. В полночь у персонажей полностью восстанавливаются Очки здоровья, Душевное здоровье и потраченные использования Таинств, кроме того каждый игрок может сменить активный Титул у своего героя.



Тактическая сцена №2

Лягушка — ловушка

Утром, когда группа просыпается и осматривается, то на них нападают новые монстры. Это 6 Гоблинов (монстры 1 уровня). Расставьте их вокруг героев и начните сражение.

После победы над ними партия снова получит стандартные награды. Возможно, кто-то из персонажей выучит титул «Победитель гоблинов» (смотри *страницу 93*).

При осмотре тел гоблинов у них обнаружатся одни Краги (оружие 1 ранга, *страница 109*) и Сломанные очки (Театральный предмет, *страница 142*).

Пробираясь по каменистой местности партия попадает в заболоченный район, здесь возвышаются ветвистые корни, покрытые мхом. Попросите игроков пройти проверку по Интуиции и обладателю максимального значения сообщите, что его персонаж видит маленькую зелёную лягушку, сидящую среди корней (можете добавить, что на шее у неё что-то блестит).

Как только игрок попытается подойти ближе, то из-под земли выползет поросший мхом монстр, на голове которого находится на-

ГОБЛИН

гоблин, Весы, уровень 1

Дикие длинноухие существа, с зелёным цветом кожи, частично покрытые шерстью. Лысую голову украшает гребень торчащих волос. Любят питаться особым сортом травы, и селятся рядом с местами, где та произрастает. В сражении достаточно больно кусаются, а след от укуса вызывает болезненное жжение.

ОЗ 6

СКОРОСТЬ 2

1-5	Атака Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
6-11	... 2 повреждения ...
12-13	... 3 повреждения ...
14	... 4 повреждения ...
15-20	Отравленная Атака (Способность) Накладывает Ауру Отравления* на цель в радиусе 1.

* Отравление: цель теряет 1 ОЗ в ход. Аура действует до конца боя, или до тех пор, пока у владельца не останется 1 ОЗ. Множественные Ауры не складываются.

рост в виде лягушки. У этого существа параметры Русалки (монстр 2-го уровня). Разыграйте тактическую битву.

В награду за победу партия дополнительно получит один Эликсир (расходуемый предмет, *страница 134*) и Камень желаний (Театральный предмет, *страница 138*).

Примечание. Если в вашем приключении используется Веха «Вкус боя», то за 3 победы в сражениях герои открывают это достижение, получая новый уровень, а вместе с ним пункты Характеристик и доступ в новый Знак. Подробнее на *странице 96*.

РУСАЛКА

элементаль, Водолей,
призванная сменит тип на нежить

Девушка с рыбьим хвостом, вся состоящая из потоков бурлящей мутной воды. Говорят, что это наследницы великой Ундины, которые ищут способ возродения своей покровительницы.

ОЗ 20 **ФЗ** 2
СКОРОСТЬ 3 **АЖ** 1
 АВ 1

ОСОБЕННОСТИ получает 1 дополнительное повреждение, когда её атакуют стихией Огня.

- 1-4 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
- 5-6 ... 3 повреждения ...
- 7-10 **Излечение** (Способность) Восстанавливает себе 2 Очка Здоровья.
- 11-17 **Память Глубин** (Способность) (Нельзя копировать)
Бесплатно применяет любой приём успешно проведённый против неё ранее во время боя.
- 18-20 **Укус Тлена** (Способность) (Нельзя копировать)
Вражеское создание в радиусе 1 наносит атаку само себе. Если врага поблизости не оказалось, а Русалка не является *нежитью*, то она кусает монстра 2-го или 1-го уровня в радиусе 2, превращая того в Русалку* с типом *нежить*.

* *Существо получает Скорость, защиты и особенности Русалки, а его приёмы и атаки заменяются (на приёмы и атаки Русалки). Существо не получает Очки здоровья Русалки, вместо этого удваиваются его текущие ОЗ.*



Эш-Эш, лесная нимфа

Если партия попадёт в лес, то там они могут столкнуться с нимфой, которая обследует окаменевшие деревья. У Эш-Эш бледная кожа и изумрудного цвета волосы, заплетённые в косу, одета она в бежевое подобие платья, которое состоит из верти-

кальных полос чего-то похожего на ткань. Вокруг неё летает бабочка бело-оранжевой расцветки.

Мастер может сам придумать характер Эш-Эш или взять черты характера, соответствующие её Знаку (Близнецам). Список черт характера можно найти на *странице 223*. Предполагается, что нимфа исследует

ЭШ-ЭШ

Знак Близнецы (доступ в Целительство, *страница 80*)

Уровень 3 (Ловкость 3, Тело 3, Разум 3, Интуиция 3, три использования Целительства в день)

Биография «лесная нимфа», «следопыт», «её сопровождает бабочка-спутник»

Театральные предметы

платье из мохнолиста

Очки здоровья 13

Очки маны 10

Скорость 2

Известные приёмы Контр-Тень, Радужный луч

Радужный Луч 1 ОМ

Магия, Аспект Мана, Стихия Воздух

Эффект: одна любая цель в радиусе 3

от вас получает 2 повреждения Воздухом.

Оружие Эш-Эш

Краги
двуручные перчатки



АТАКА 0/0/2/2

РАДИУС 1

Ранг 1

Цена: 75 ЗМ Разбор: 2 Сферы Сборка: 6 Сфер Девы, 1 Сфера Скорпиона

Содержат Магию [изучение: 3 ЕА]

Контр-Тень 2 ОД

Аспект Время, Стихия Тьма

Ответный эффект: когда вам наносят повреждения, вы можете нанести повреждения Тьмой любой цели в радиусе 2 равные рангу вашего оружия.

проблему с деревьями и хочет выяснить причину происходящего. Настроена она дружелюбно и, вероятно, сможет присоединиться к партии в качестве союзника.

Озеро снов

Рядом с болотистой областью находится небольшое озеро, по берегам которого, в нескольких местах, растут синие цветы. Если рассматривать их бутоны, то покажется, что внутри горит зелёное пламя. Через некоторое время, проведённое рядом с цветами, все персонажи начинают чувствовать неодолимый сон и бросают проверку по Телу со сложностью 6, чтобы не заснуть. Ящеры (по какой-то причине) не подвержены этому эффекту, поэтому Илизшан не должен делать проверку.

Труанн что-то слышала о свойствах этих цветов. Если игрок ею управляющий заинтересуется странными цветами, то сообщите, что цветы вызывают сон и предложите придумать им название.

Родник и светлячки

Ближе к скалам можно найти место, где находится родник (его вода один раз в день восстанавливает все ОЗ у каждого выпившего, однако у набранной из него жидкости эти свойства исчезают). Его охраня-

ют светящиеся летающие создания, которые атакуют героев, если кто-то постарается напиться из источника (если же в команде будет лесная нимфа, то они не станут нападать). У этих существ параметры Пикси (монстр 1 уровня, *страница 189*) — в случае сражения выставьте против партии несколько этих монстров.

Посёлок

Группа подходит к нескольким обветшалым деревянным строениям, расположившимся вокруг маленькой треугольной площади. В центре площади находятся две колонны. Здесь царит атмосфера запустения, и при ближайшем рассмотрении наблюдается следующая странная особенность: всё оказывается каменным, включая строения и растительность.

Как только начинается вечереть, то всё, что было каменным, возвращается к своему обычному виду, за исключением травы, которая становится чёрной (Труанн ничего о такой траве не знает).

Чёрная трава. Всё дело в том, что на этом месте многие годы назад были построены про странственные врата, открывающие путь в измерение Мглы. С тех пор ими не пользовались, но сейчас кто-то открыл врата



с другой стороны, и из них появились страшные твари, напавшие на посёлок.

Теперь тут всё покрыто чёрной травой – она появляется из остатков тёмных коконов. Кошмарные создания находят источники магической энергии, выпивают их, образуя коконы, внутри которых эволюционируют в новую форму.

С 6 часов ночи, до 18 часов дня чёрная трава и всё, что ею пропитано, становится каменным. Пропитанными чёрной травой оказываются все неживые объекты, вокруг которых она произрастала. Чёрная трава наделяет их некоторым подобием жизни, в то время, когда они не каменные.

Чёрная трава и пропитанные ею объекты боятся огня.

При осмотре местности, персонажи могут попасться в ловушку тех объектов, которые пропитаны чёрной травой. Например, стенка дома может надломиться, словно некая пасть, и ухватить или проглотить зазевавшегося исследователя. Да и само строение может внезапно начать передвижение, используя огромные чёрные корни-щупальца.

Назначайте персонажам соответствующие проверки на то, смогли они увернуться или нет, а также

на то, что они могут знать о происходящих событиях.

Рекомендуется разыграть это противостояние героев и ожившего дома, обходясь только театральными правилами, без тактического сражения.

Паучьи пещеры

Недалеко от посёлка темнеют проёмы пещер, здесь обитают маленькие паучки, поэтому всё вокруг покрыто паутиной.

Пройдя недалеко от входа, партия попадет в ловушку — из стен вылетают небольшие камни (избежать их поможет проверка по Ловкости со сложностью 6, в противном случае герой потеряет 3 ОЗ и 3 ДЗ).

В пещерах несколько ответвлений. Двинувшись налево, партия будет долго идти, пока не наткнётся на тупик, в котором обнаружит труп эльфа и Шляпу мировоззрений (Театральный предмет, смотри *страницу 143*). Если пойти от развилки прямо, то там будет лабиринт, где можно попасть в сражения со скелетами (используется монстр 1 уровня Скелет, *страница 190*), и, в итоге, найти большой бронзовый ключ изящной работы.

В правом ответвлении можно найти тупик, в котором находится старая дверь (открывается найденным ключом, либо другими удач-

ными идеями участников игры). За дверью находится небольшое помещение, в центре которого есть возвышение, накрытое каменной крышкой. Если её отодвинуть, то проснётся древний голем и нападёт на команду (рекомендуется сделать его игровым субъектом, а не монстром: подберите голему приёмы и параметры). За победу над големом команда дополнительно получит Плащ теней (Театральный предмет, *страница 141*) и Пыль Феникса (Расходуемый предмет, *страница 134*).

НАПУТСТВИЕ

Теперь вы подготовлены к игре. Не нужно в точности следовать всем тем рекомендациям, которые приведены в сценах модуля, достаточно помнить основные моменты.

Вы, как Мастер, можете составлять свои собственные Ключевые сцены, вплетая их в рассказ для продолжения истории. Они могут быть описаны с любой удобной вам степенью подробности, главное чтобы они служили ориентирами для построения игры. Можете перенести место действия из Утады в любой другой уголок сказочного мира, добавить разные расы, обычаи, интересных героев и ситуаций, всё что захотите.

Не все Ключевые сцены обязательно применять — если персона-

жи сильно отдаляются от запланированной сцены, то её всегда можно видоизменить, сократить, временно пропустить, перейти к другой подходящей.

Импровизируйте. Герои не хотят идти туда, где их ждёт ваша следующая сцена? Отложите эту сцену и придумайте, что их ожидало в другом месте. Персонажи сделали так, что никогда не попадут туда, где их ждала одна из ваших сцен? Перенесите сцену в другое место, с другими действующими лицами, другим окружением, и пусть они её всё-таки увидят.

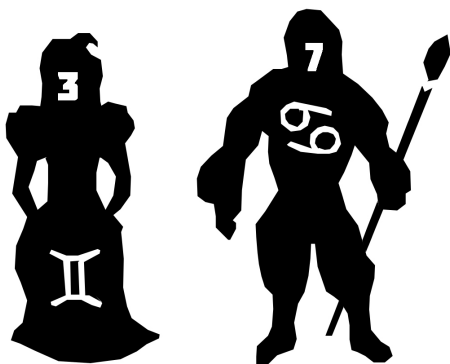
Действуйте аккуратно, иногда слишком конкретную сцену, от которой персонажи явно отказались лучше не использовать: например, будет странно, если отказавшись от участия на балу, группа персонажей всё равно туда попадёт.

Хорошей практикой может быть использование Ключевых сцен, придуманных игроками: попросите перед игрой каждого игрока написать на отдельном листочке то, что они хотели бы увидеть в игре несколькими фразами и передать вам, не показывая остальным. Даже если сцену игрока не получится ввести в повествование, то вы всё равно получите направление для новых идей и поймёте, чего хотят участники.

Интересных вам приключений!



ИГРОВЫЕ СУБЪЕКТЫ



Так называются создания, которые живут в игровом мире и управляются Мастером, а не игроками. Большинство подобных существ играют в сюжете незначительную роль, но некоторые могут быть весьма важны для истории.

Чаще всего значимые игровые субъекты обладают биографией, Знаком и уровнем. Биография у них, как правило, в одно-два слова: «купец», «принцесса», «эльф лучник». Знак позволяет субъекту использовать Таинства и служит указателем на наиболее яркие черты характера этого создания. Уровень субъекта изменяется в пределах от 1 до 7 (а не от 1 до 10, как у героев), что играет роль в разнообразных эффектах, которые привязаны к уровню (например, количество применений Таинств в день). По усмотрению Мастера субъекты могут обладать специальными правилами, входить

в Транс, расти в уровнях во время игры (без открытия Вех и связанных с ними эффектов, без получения доступа к новым Таинствам и только до 7-го уровня), получать или терять черты биографии, открывать разные Титулы.

Базовые значения всех Характеристик игрового субъекта (это Ловкость, Разум, Тело и Интуиция) равны его уровню. Таким образом, например, субъект 4-го уровня обладает Ловкостью 4, Разумом 4, Телом 4 и Интуицией 4. Как и персонажи игроков, субъект может получать разные бонусы к Характеристикам (от Титула или предмета театральной экипировки).

Игровые субъекты могут принимать участие в сражениях, как на стороне партии (в качестве союзников), так и против неё (в виде врагов).

Для боя Мастер по своему усмотрению может выдать субъекту какое-нибудь оружие и экипировку. Кроме того субъекту может быть выдан набор приёмов, в противном случае он пользуется лишь приёмами того оружия, что у него в руках (либо вовсе безоружной атакой). Изучение субъектом новых приёмов происходит по воле Мастера, а не через зарабатывание ЕА.

Игровые субъекты не обладают Душевым здоровьем и архетипами, поэтому им недоступны приёмы, требующие траты ДЗ. Также субъектам недоступен режим Овердрайва, а магические и физические защиты работают по тому же принципу, что и у монстров — полностью гасят заблокированные повреждения. Правда, у монстров параметры защит встроенные, а субъекты получают защиты только от своей экипировки.

В среднем у субъекта 10 + его уровень Очков здоровья и 10 Очков маны, но Мастер может отклоняться от этих рекомендуемых значений.

Пользуясь вышеперечисленными рекомендациями, Мастер может должным образом настраивать параметры любого игрового субъекта.

Примеры субъектов

Акуба Тир-Цен

Знак: Близнецы. Уровень: 3.

Биография: «солнечный эльф», «паладин».

Аида Снарк

Знак: Рак. Уровень: 5.

Биография: «механическая ведьма», «околдовывающий голос».

Лаарас

Знак: Рыбы. Уровень: 2.

Биография: «тень», «охотник».

Леди Лёд

Знак: Весы. Уровень: 2.

Биография: «ледяная нимфа», «агент Королевского Бюро Расследований».

Миколас

Знак: Водолей. Уровень: 2.

Биография: «человек-мухомор из грибного народа».

Рэд Кэрри

Знак: Скорпион. Уровень: 1.

Биография: «говорящий пони», «пирокинетик».

Сиал

Знак: Телец. Уровень: 4.

Биография: «красивая девушка», «тёмная кожа, белые волосы», «слепая», «странствующий оракул».

Хьюз Джемпер

Знак: Лев. Уровень: 7.

Биография: «человек», «верховный Растворяющий Судьбу».

Эрик V

Знак: Стрелец. Уровень: 5.

Биография: «принц-вампира, находящийся в изгнании».

Яго Гройль

Знак: Козерог. Уровень: 7.

Биография: «старик, скрывающий своё прошлое», «изобретатель».



Как уже говорилось, игровой субъект может быть противником или союзником партии, в том числе может участвовать в тактическом сражении (помогая героям или нападая на них). Для боя Мастер по своей воле назначает игровому субъекту соответствующие параметры.

Пример.

Эрик V знаком с капитаном «Стеллы» — у них взаимная неприязнь друг к другу ещё с тех пор, когда Эрик не был выслан из Заскана. Вампир оказывается на пути группы и намерен атаковать ящера и его спутников.

У Эрика Знак Стрелец: значит, у него есть доступ в Излучение (страница 86).

Уровень 5 показывает нам, что у Эрика Ловкость 5, Тело 5, Разум 5, Интуиция 5, и 5 использований Излучения в день.

Оружие Эрика V



Таинственный прут
одноручный жезл

АТАКА -1/2/3
РАДИУС 1
БОНУС +7 ОМ

Ранг 2

Цена: 110 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 6 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея

Мастер решает наделить Эрика 15-ю базовыми Очками здоровья и 10-ю Очками маны. Кроме того вампир получает следующую экипировку: Шляпа (для головы, +2 пункта Анти-Маны), Лазуритин (для свободной руки, +1 пункт Анти-Маны, +1 пункт Анти-Времени), Доспех (для груди, +2 пункта Физической защиты).

Известные Эрику приёмы:

Огненный Укол 2 ОМ

Аспект Мана, Стихия Огонь

Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает повреждения Огнём равные вашему Разуму.

Атака Рун 5 ОМ

Аспект Мана

Эффект (требуется оружие в руках): вы проводите атаку оружием. Если цель атаки находилась в радиусе 1, то она получает в два раза больше повреждений.

Свежесть 2 ОМ

Аспект Мана

Персональный эффект: вы восстанавливаете себе до 2 Очков здоровья и можете увеличить значение своей Инициативы на 1.

Здесь описаны разнообразные модели монстров, с которыми будут бороться герои во время режима тактического сражения.

Можно не готовиться и придумать состав нападающих на героев врагов уже во время приключения, по ситуации, но часто Мастер подбирает монстров заранее, формируя примерные группы и планируя тактические сцены с их участием.

Во время боя Мастер управляет монстрами, бросая двадцатигранный кубик в ход каждого из них. Выпавшее на кубике значение предписывает монстру совершить определённое действие. Затем Мастер решает, будет ли это действие сделано до того, как он переместит монстра или после. Если для действия нет целей ни до, ни после перемещения, то монстр не выполняет предписанное действие.

Примечание. Монстры, в отличие от персонажей не обладают Очками действия. В каждый ход монстра Мастер может один раз передвинуть его. Скорость монстра показывает максимальное количество клеток, на которые его можно передвигать за ход.



Для каждого монстра приводятся такие параметры как количество Очков здоровья, Знак, тип, различные защиты, Скорость, приёмы и прочие эффекты. Кроме того, указаны примерные сопроводительные тексты, на которые Мастер может опираться в своих описаниях, если это необходимо.

Помните, что одна и та же модель монстра может служить основой для разных врагов, достаточно сменить описание и придумать новое название. Также при желании Мастер может вносить дополнительные изменения в приёмы и прочие параметры монстров, если это требуется.

Примечание. Мастер может легко создавать новых простых врагов, просто подбирая подходящую модель монстра для них. Например, партию атакуют волки, Мастер решает, что ему для обозначения этих



существ в данный момент подойдёт модель монстра Гоблин, только отравляющий приём он решает заменить на эффект кровотечения, а тип существа меняет на *животное*.

Очевидно, что теперь это уже новый монстр — Волк. И если вдруг герой выучит призыв этого существа, то будет призывать уже Волка, а не Гоблина.

Мастер может улучшать монстров, например, давать им больше здоровья, более сильные атаки/приёмы. При желании можно сделать монстров более интеллектуальными, в таком случае Мастер без броска кубика будет решать, когда существо выполнит тот или иной свой приём.

По степени сложности монстры подразделяются на пять уровней. В отличие от героев и игровых субъектов, у монстров уровень статичен: они не могут повысить его за время игры. Однако, уровень монстра может быть понижен одним из эффектов Овердрайва.

У монстров нет Характеристики, но если какой-то эффект требует, чтобы монстр совершил проверку по одной из них, то он может это делать. В таком случае вместо значения Характеристики к броску шестигранника прибавляется уровень монстра.

Каждый монстр обладает *типом*: *животное*, *элементаль*, *магическое создание*, *нежить*, *гоблин* и так далее. Некоторые игровые приёмы или свойства влияют на существ определённого типа, например, Повелитель Гоблинов предоставляет иммунитет к Огненным повреждениям всем *гоблинам* в радиусе 1 от него.

На *нежить* действуют специальные правила: если подобному существу вылечивают Очки здоровья, то вместо этого оно получает такое же количество сверхестественных повреждений. Получение временных Очков здоровья не вредит *нежити*.

Если эффект заставляет монстра нанести атаку самому себе, то выберите максимальные повреждения, которые он может нанести своей *Атакой*.

Примечание. В том случае, когда эффект заставляет героя или игрового субъекта атаковать самих себя, то используется атака экипированного в данный момент оружия, и, как обычно, будет совершаться бросок четырёхгранника. Если же цель была безоружна, то она не сможет атаковать себя под действием такого эффекта.

Нижеперечисленным монстрам уже не терпится напасть на героев!

ГОБЛИН

гоблин, Весы

Дикие длинноухие существа, с зелёным цветом кожи, частично покрытые шерстью. Лысую голову украшает гребень торчащих волос. Любят питаться особым сортом травы, и селятся рядом с местами, где та произрастает. В сражении достаточно больно кусаются, а след от укуса вызывает болезненное жжение.

ОЗ 6

СКОРОСТЬ 2

- 1-5 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
- 6-11 ... 2 повреждения ...
- 12-13 ... 3 повреждения ...
- 14 ... 4 повреждения ...
- 15-20 **Отравленная Атака** (Способность) Накладывает Ауру Отравления* на цель в радиусе 1.

** Отравление: цель теряет 1 ОЗ в ход. Аура действует до конца боя, или до тех пор, пока у владельца не останется 1 ОЗ. Множественные Ауры не складываются: если цель уже имеет Отравление, то не может получить новое Отравление.*

ЗМЕЙ

животное, Лев

Животные с пятнистой чешуёй, обитающие в диких зарослях и пещерах. Замечено, что они имеют слабую связь с духами той местности, в которой живут.

ОЗ 4

СКОРОСТЬ 2

- 1-7 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 2.
- 6-8 ... 2 повреждения ...
- 9-10 ... 3 повреждения ... в радиусе 1.
- 11-17 **Злой Укус** (Способность) Наносит 4 физических повреждения по цели в радиусе 4 из которых вычитается 1 за каждую клетку между Змеем и целью.
- 18-20 **Эфирный Укус** (Магия, Аспект Жизнь) Цена: 1 ОЗ. Наносит 3 повреждения Землём по цели в радиусе 3.



ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

животное, Рак

Крылатое создание, ведущее преимущественно ночной образ жизни. Считается, что тёмные колдуны после своей смерти перерождаются в стаи таких животных.

ОЗ 3
СКОРОСТЬ 4

1-14 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.

15 ... 2 повреждения ...

16-20 **Вампиризм** (Способность) Похищает 1 ОЗ у цели в радиусе 2, забирая их себе в виде временных ОЗ.

МЕДВЕДЬ

животное, Стрелец

Бурый мохнатый увалень, охотящийся на разную живность в лесах и горах. Лесные нимфы часто заводят дружбу с этими грозными существами, заплетая их шерсть в косы и используя как сторожей или ездовых животных.

ОЗ 10
ФЗ 1
СКОРОСТЬ 1

1-7 **Атака** Наносит 2 физических повреждения в радиусе 1.

8-13 ... 3 повреждения ...

14-16 ... 4 повреждения ...

17-20 **Рык Зверя** (Способность) Накладывает Ауру Испуга* на цель в радиусе 1.

** Испуг: ослабляет Физическую защиту цели на 1, до конца боя, повторные Ауры Испуга не складываются.*

ОКТАПОД

изобретение, Козерог

Боевая турель в виде стеклянного куба.

ОЗ 7 **СКОРОСТЬ** 0

1-9 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе от 3 до 7.

10-13 ... 2 повреждения ...

14-20 **Скачки Напряжения** (Способность) (Нельзя копировать)
Все в радиусе 1 получают по 2 повреждения Силой, после чего Октапод телепортируется в любую другую точку поля боя.

ПИКСИ

магическое создание, Рыбы

Порхающий огонёк, носящий шапочку с длинными белыми лентами. Чаще всего охраняет определённое место, где пробиваются волшебные потоки. Это младшая форма феи, одно из простейших магических существ.

ОЗ 5	АЖ 1
ОМ 10	АВ 1
СКОРОСТЬ 4	АМ 1

- 1-3 **Атака** Наносит 2 физических повреждения в радиусе 1.
- 4-6 **Вихрь из Листьев** (Магия, Аспект Мана) Цена: 3 ОМ.
Наносит 1 повреждение Воздухом по цели в радиусе 3.
- 7-9 ... 2 повреждения ...
- 10-12 ... 3 повреждения ...
- 13-14 ... 4 повреждения ...
- 15-17 **Медитация** (Способность) Восстанавливает себе 2 ОМ.
- 18-20 **Исцеление** (Магия) Цена: 2 ОМ. Восстанавливает себе 2 ОЗ.

САЛАМАНДРА

магическое создание, Овен

Красные ящерицы, рождающиеся из кусков давно остывшей лавы. Они умеют выдыхать пламя, подражая драконам, но сами в огонь не суются.

ОЗ 5	ОМ 6
СКОРОСТЬ 4	

- 1-10 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
- 11-13 **Сполох** (Магия, Аспект Мана) Цена: 2 ОМ.
Наносит 2 повреждения Огнём по цели в радиусе 2.
- 14-17 ... 3 повреждения ...
- 18-19 ... 5 повреждений ...
- 20 **Манареген** (Способность) Восстанавливает 1 ОМ себе или другому магическому созданию в пределах видимости.



СКЕЛЕТ

нежить, Близнецы

Их белые кости прикрыты остатками одежды. Это низшие представители расы нежити, что населяет подземные города. Не стоит их злить, разъярённые скелеты без колебаний метают свой блестящий увесистый череп в сторону врага.

ОЗ 6
СКОРОСТЬ 2

ФЗ 1
АМ 1
АЖ 1

ОСОБЕННОСТИ получает 1 дополнительное повреждение, когда его атакуют стихией Света.

1-15 *Атака* Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.

16-17 ... 1 повреждение Тьмой ...

18 **Бросок Черепа** (Способность) Цена: череп и 2 ОЗ. Метает собственную голову в радиусе 4, нанося 2 физических повреждения. Потеряв череп, стремится его вернуть, встав на ту клетку, куда тот прилетел (при возвращении головы на место Скелет вернёт себе 2 ОЗ).

19 ... 3 повреждения ...

20 ... 4 повреждения ...

ФЕЯ ТЛЕНА

мираж, Рыбы, непризываемое

Блуждающий беспокойный дух, скорбящий по тем, кто слишком рано покинул мир живых.

ОЗ 10
СКОРОСТЬ 1

ОСОБЕННОСТИ получает 1 дополнительное повреждение, когда её атакуют магией Тьмы. Не может потерять более 4-х Очков здоровья в течение одной Фазы. Начинает бой с Аурой Зов Тлена*.

1-8 *Не атакует (вместо этого стонет).*

9-14 **Суицид** (Способность) (Нельзя копировать)

Теряет 1 ОЗ, накапливая 1 заряд Манипулирования. За трату одного такого заряда во время следующих ходов может поменять значение на кубике своих действий на 1 позицию в любую сторону (можно тратить сразу несколько зарядов).

15-20 **Возвращение Извне** (Магия) (Нельзя копировать)

Воскрешает любого уже убитого на поле боя монстра с 1 Очком здоровья в радиусе 2 от места его смерти.

* Зов Тлена: если Фея умирает, то вместе с ней умирают все монстры, которые были воскрешены кем-либо во время этого боя. После этого все герои теряют все свои Сферы Рыб.

Монстры. Уровень 2

БЕС

демон, Скорпион

Красные глаза, кожистые крылья и хриплый клёкот. Немногие осмеливаются забрести вглубь болот, где обитают эти диковинные порождения мрака — младшие демоны.

ОЗ 15
СКОРОСТЬ 2

- 1-11 **Атака** Наносит 1 повреждение Воздухом в радиусе 1.
14-17 ... 3 повреждения ...
18-20 **Сглаз** (Способность) Цель в радиусе 2 получает 3 повреждения Тьмой и теряет 4 ОМ, Бес восстанавливает 1 ОЗ.

ГЛАЗАСТИК

мираж, Рак

Пара десятков глаз взирает на тебя, высунувшись из небольшого эфирного разлома. От их проникновенного взгляда не укроются никакие секреты.

ОЗ 30
СКОРОСТЬ 2
АМ 1
АЖ 1
АВ 1

ОСОБЕННОСТИ Аура иммунитета к приёмам и атакам Эйдолонов.

- 1-4 **Атака** Глазастик теряет 1 ОЗ и, превращаясь в сгусток энергии, двигается на 3 клетки, после чего превращается обратно и оказывается на любой ближайшей клетке, которая не занята существом. Каждая цель, сквозь которую он прошёл в свой энергетической форме получает 1 повреждение Светом.
5-12 ... 2 повреждения ...
13-16 **Массовый Стон** (Магия, Аспект Время) Наносит урон Тьмой одной цели в радиусе 3, количество повреждений равняется количеству союзников этой цели + 1.



- 17-18 **Убийца Эйдолонов** (Магия) (Нельзя копировать)
Если на поле боя есть Эйдолон и у его владельца меньше 7 пунктов в Знаке Рак, то следующий приём Эйдолона будет Финальным. После этого все магические защиты Глазастика (АМ, АЖ, АВ) становятся равны 0.
- 19-20 **Обновление** (Способность) (Нельзя копировать) Анти-Мана, Анти-Жизнь и Анти-Душа Глазастика становится равны 2.

ДЕМОН РУИН

демон, Скорпион

Чугунная горгулья с широкими крыльями, сотканными из мрака. На шее — серебряное ожерелье, а в глазах красные искорки.

ОЗ 12 **ФЗ** 1
ОМ 6 **СКОРОСТЬ** 1

- 1-4 **Атака** Наносит 2 физических повреждения в радиусе 1.
- 5-10 ... 3 повреждения ...
- 11-15 **Сейсмо-Импульс** (Способность, Аспект Жизнь)
Отталкивает от себя до двух врагов на 1 клетку назад и наносит каждому 1 повреждение Землём.
- 16-20 **Призыв Летучей Мыши** (Магия) (Нельзя копировать) Цена: 1 ОМ
Вызывает 1 Летучую Мышь (*стр.188*) в радиусе 2. Та начнёт действовать в следующей Фазе, раньше всех участников боя.

ЗОМБИ

нежить, Телец,
призванный теряет 1 Скорость и 10 ОЗ

Недавно умершее существо, пропитанное частицами магии и ступившее на путь становления нежитью. Если в нём проснётся разум, то возможно, со временем оно станет скелетом.

ОЗ 15
СКОРОСТЬ 2

- 1-3 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
- 4-15 ... 2 повреждения ...
- 16-20 **Злобный Вой** (Способность)
Все его враги, стоящие в радиусе 4 выполняют проверку по Разуму (сложность 4). Провалившие проверку теряют всю Физическую защиту на 2 хода.

КОРОЛЕВА ПИКСИ

магическое создание,
Рыбы, непризываемая

Раз в год, во время весеннего праздника на зелёных полянках рождаются новые повелительницы этих маленьких магических созданий, что оберегают лесные чащи.

ОЗ 18 **АМ** 2
СКОРОСТЬ 3 **АЖ** 2
 АВ 2

ОСОБЕННОСТИ не получает повреждений от атак оружия, если на кубике урона выпала 4-я позиция. Все союзные Королеве магические создания получают +1 к своей Физической защите.

- 1-7 **Атака** Одна цель в радиусе от 3 до 5 получает повреждения Водой равные своему уровню + 1.
- 8-12 **Глас Природы** (Способность) Все магические создания на поле боя (включая Королеву) получают по 1 временному ОЗ.
- 13-15 **Изменчивость** (Магия) (Нельзя копировать) Забирает себе все временные Очки здоровья с остальных магических созданий, излечивая каждому из них до 4-х ОЗ. Если Королева не получила временных Очков здоровья, то лечит себя на 6.
- 16-20 **Ненависть** (Способность) (Нельзя копировать) Все остальные союзные магические создания проводят первую свою атаку в радиусе 1 по вражеским целям. Если таких созданий нет, то все существа в радиусе 1 от Королевы получают по 6 повреждений Водой.

ЛАКМУС

магическое создание, Рак,
призванный теряет свои особенности

Комок непонятной серой слизи, откуда торчит острый клюв. Будь осторожен, когда слизняк загорится зелёным или красным светом, а на его коже проступят древние символы.

ОЗ 12
СКОРОСТЬ 2

ОСОБЕННОСТИ полностью игнорирует повреждения от первых двух ударов, после чего трансформируется* и теряет эту неуязвимость.

- 1-5 **Атака** Наносит 1 сверхестественное повреждение в радиусе 1.
- 6-11 ... 2 повреждения ...
- 12-20 **Паралич** (Способность) Цель в радиусе 2 проходит проверку по Телу со сложностью 8, и при провале теряет 1 Скорость до конца боя.



* Трансформация Лакмуса:

- 1) если второй удар был физический, то Лакмус получает 3 Физической защиты до конца боя, а Способность Паралич заменяется, на нанесение 4-х физических повреждений.
- 2) если второй удар был магический, то Лакмус получает по 2 пункта во всех магических защитах до конца боя, а Способность Паралич теперь срабатывает без проверки по Телу.

РУСАЛКА

элементаль, Водолей,
призванная сменит тип на нежить

Девушка с рыбьим хвостом, вся состоящая из потоков бурлящей мутной воды. Говорят, что это наследницы великой Ундины, которые ищут способ возрождения своей покровительницы.

ОЗ	20	ФЗ	2
СКОРОСТЬ	3	АЖ	1
		АВ	1

ОСОБЕННОСТИ получает 1 дополнительное повреждение, когда её атакуют стихией Огня.

- 1-4 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
- 5-6 ... 3 повреждения ...
- 7-10 **Излечение** (Способность) Восстанавливает себе 2 Очка Здоровья.
- 11-17 **Память Глубин** (Способность) (Нельзя копировать)
Бесплатно применяет любой приём, успешно проведённый против неё ранее во время боя.
- 18-20 **Укус Тлена** (Способность) (Нельзя копировать)
Вражеское создание в радиусе 1 наносит атаку само себе.
Если врага поблизости не оказалось, а Русалка не является *нежитью*, то она кусает монстра 2-го или 1-го уровня в радиусе 2, превращая того в Русалку* с типом *нежить*.

* Существо получает Скорость, защиты и особенности Русалки, а его приёмы и атаки заменяются (на приёмы и атаки Русалки). Существо не получает Очки здоровья Русалки, вместо этого удваиваются его текущие ОЗ.

СОТРЯСАТЕЛЬ

элементаль, Козерог

Обломки камня, вращающиеся вокруг невидимого центра. Временами кажется, что эта парящая в воздухе громада вот-вот разлетится на части.

ОЗ 30 **ФЗ** 2
СКОРОСТЬ 1 **АМ** 2

ОСОБЕННОСТИ получает 1 дополнительное повреждение, когда его атакуют стихией Воды.

- 1-4 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
5-7 ... 2 повреждения ...
8-10 ... 4 повреждения ...
11-12 ... 6 повреждений ...
13-16 **Противодействие Чарам** (Способность) Разрушает 1 любую Ауру в радиусе 2.
17-20 **Встряска** (Способность, Аспект Жизнь) Наносит по 2 урона Землёй в 3 разные клетки в радиусе 2.

УЛИТКА-ЛИЧ

нежить, Дева, непризываемая

После падения Меридиана улитки, что ползали в тех местах, очень сильно выросли и... умерли.

ОЗ 40 **ФЗ** 1
ОМ 20 **СКОРОСТЬ** 2

РАЗМЕР 2 (занимает 4 клетки)

ОСОБЕННОСТИ Аура: за каждое умершее существо в радиусе 3 от Улитки, она получает +1 к повреждениям своей атаки до конца боя.

- 1-12 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
13-14 ... 3 повреждения ...
15-18 **Проклятая Твердь** (Способность) Делает 2 клетки в радиусе 1 проклятыми, заставляя каждого, кто стоит либо встаёт на них терять 1 ОЗ.
19 **Призыв Нежити** (Магия) (Нельзя копировать) Цена: 3 ОМ Вызывает 1 Зомби (*стр.* 192) в радиусе 2. Тот начнёт действовать в следующей Фазе, самым первым из всех участников боя.
20 **Разложение** (Магия, Аспект Время) Наносит 5 повреждений Тьмой по одной цели в радиусе 2. Если это произошло, то Улитка теряет 5 ОМ.



УПЫРЬ

нежить, Скорпион

Совершенно белое существо, покрытое слизью. Обычно так встречают новую жизнь те, кто умер в эпицентре магического взрыва.

ОЗ 13 ФЗ 2

СКОРОСТЬ 1

ОСОБЕННОСТИ получает 1 дополнительное повреждение, когда его атакуют стихией Воды. Иммунитет к Магии стихии Огня и к Аурам.

- 1-3 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
 4-6 ... 2 физических повреждения ...
 7-8 ... 3 физических повреждения ...
 9-10 ... 2 повреждения Тьмой ...
 11 ... 4 повреждения Тьмой ... в радиусе 2.
 12-16 **Мрачное Излечение** (Магия) Восстанавливает 3 ОЗ себе и 1 ОЗ любой нежити в радиусе 4.
 17-20 **Поедание Магии** (Способность) Съедает любую Ауру в радиусе 1, если это произошло, то Упырь восстанавливает себе 5 ОЗ.

Монстры. Уровень 3

АРАХНИД

животное, Дева

Серый паук с чёрным крестом на спине. Эльфы делают наклейки из их прочной паутины. Арахниды, в свою очередь, делают из эльфов питательные коконы-коктейли.

ОЗ 40

СКОРОСТЬ 2

- 1-4 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
 5 ... 3 повреждения ...
 6-11 **Путы** (Способность) Накладывает паутину* на одну цель в радиусе 2, а также наносит этой цели 1 повреждение Воздухом.
 12-14 **Паучья Отрав** (Способность) Одна цель в радиусе 3 проходит проверку по Телу со сложностью 8, в случае провала на неё накладываеся Аура Кислоты*.
 15-19 **Паучья Скорость** (Способность) Арахнид теряет 3 ОЗ, а его Скорость увеличивается на 3 до конца следующей Фазы.



20 **Стон Паутины** (Способность) Накладывает паутину* на одну цель в радиусе 2, после этого все, на ком в данный момент находится паутина, получают по 3 повреждения Воздухом.

* Паутина: пойманная в паутину цель не может двигаться. Потратив 3 ОД можно освободиться (монстры могут освободиться из паутины, пропустив 1 ход).

* Аура Кислоты: цель получает 2 физических повреждения в ход. Аура действует три хода. Множественные Ауры не складываются.

ГРАНИТНЫЙ ГОЛЕМ

элементаль, Телец

Когда Заповедную стену разобрали, то её массивные плиты пошли на создание големов.

ОЗ 15 **ФЗ** 3
СКОРОСТЬ 1

1-10 **Атака** Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.

11-14 ... 2 повреждения ...

15-16 ... 4 повреждения ...

17 ... 7 повреждений ...

18-20 **Сокрушительный Удар** (Способность) Теряет 1 пункт ФЗ до конца боя, после чего наносит 9 физических повреждений одной цели в радиусе 1 (цель получает право на Ответную атаку). Если пункты Физической Защиты уже были равны 0, то вместо удара Гolem теряет 5 ОЗ.

ДЕМОН ТЛЕНА

демон, Овен,

призванный теряет особенности

Таинственный силуэт, внутри которого клубится мрак. Демоны тлена приносят разложение всюду, где появляются. Даже самые беспринципные чернокнижники опасаются с ними связываться.

ОЗ 10 **АМ** 4
СКОРОСТЬ 3 **АЖ** 2
 АВ 6

ОСОБЕННОСТИ тот, кто убьёт Демона, получит повреждения Тьмой, равные количеству накопленных им Тёмных зарядов. Если у Демона был хоть 1 такой заряд, то в начале каждой Фазы Мастер кидает двадцатигранник: при выпадении 20 Демон Тлена воскресает с 2 ОЗ и 1-м Тёмным зарядом (и тут же получает право хода).



- 1-9 *Атака* Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1.
 10-12 ... 2 повреждения ...
 13-15 ... 2 повреждения в радиусе 2.
 16-18 **Телепортация Стаи** (Способность) Демон меняется местами с любым другим монстром в радиусе 5, после чего накапливает 1 Тёмный заряд.
 19-20 **Поедание душ** (Способность) Демон съедает 1 призванное существо в радиусе 5, после этого теряет 2 ОЗ (если у него было больше 2-х ОЗ) и накапливает 1 Тёмный заряд.

ДУХ ЛЕСА

элементаль, Водолей,
 призванный теряет особенности

Глаза совы, лапы медведя и лисий хвост. Вот и всё, что роднит с животными эту проворную грудь корней.

ОЗ 30 **АЖ** 2
СКОРОСТЬ 3

ОСОБЕННОСТИ Аура: если Дух Леса получает физические повреждения, то он наносит 2 повреждения Водой одной цели в радиусе 1.

- 1-5 *Атака* Наносит 1 повреждение Землёй в радиусе 2.
 6-8 ... 2 повреждения ...
 9-15 **Конвертация** (Способность) Одна цель в радиусе 1 теряет 3 ОЗ и получает вместо них 3 временных ОМ.
 16-19 **Когти Скал** (Способность) Подземные шипы наносят 4 физических повреждения одной цели в радиусе 2.
 20 ... 7 повреждений ...

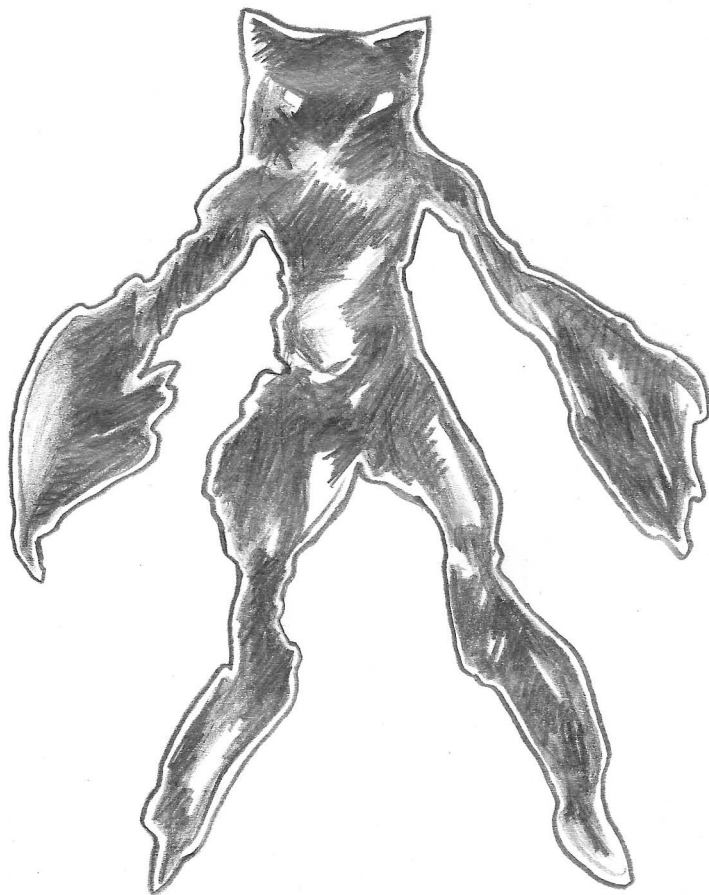
ПОВЕЛИТЕЛЬ ГОБЛИНОВ

гоблин, Лев,
 непризываемый

Самый коварный, изворотливый и вероломный из гоблинов становится их повелителем. Пока не найдётся кто-то хитрее его.

ОЗ 18 **АД** 4
ОМ 10 **СКОРОСТЬ** 2

ОСОБЕННОСТИ Аура: все гоблины в радиусе 1 (включая самого Повелителя Гоблинов) получают иммунитет к Огненным повреждениям.



Демон тлена



- 1-3 **Атака** Наносит физические повреждения одной цели в радиусе 1, величина которых равна количеству *гоблинов* на поле боя. Цель удара получает право на Ответную атаку.
- 4-12 **Воодушевление** (Способность) Один выбранный *гоблин* теряет все негативные Ауры, которые на него действуют.
- 13 **Озарение** (Способность) (Нельзя копировать) Восстанавливает себе 1 ОМ и тут же получает право совершить другое действие (снова бросьте двадцатиградусник).
- 14-16 **Зов Повелителя** (Магия) (Нельзя копировать) Цена 2 ОМ. Призывает Гоблина (*страница 187*) в радиусе 3 (с 4 ОЗ вместо 6).
- 17-18 **Племенной Танец** (Способность) Восстанавливает 2 ОЗ всем *гоблинам* на поле боя*.
- 19-20 **Огненное Дыхание** (Магия, Аспект Мана) Цена 2 ОМ. Цель в радиусе 2 получает Огненные повреждения равные количеству *гоблинов* на поле боя.

* Помните, что Гоблины призванные Повелителем имеют лишь 4 базовых Очка здоровья (а не 6, как обычные Гоблины).

Монстры. Уровень 4

ВИДЕНИЕ

мираж, Телец, непризываемое

Отголоски нарушенных клятв и лживых обещаний. Поначалу они кажутся самыми желанными и прекрасными созданиями на свете, чтобы затем обернуться твоим самым страшным кошмаром.

03 50

СКОРОСТЬ 2

ОСОБЕННОСТИ получает 5 дополнительных повреждений, когда его атакуют стихией Воды или Ветра.

- 1-8 **Атака** Наносит 2 физических повреждения одной цели в радиусе от 4 до 7. После этого цель проходит проверку по Разуму со сложностью 10 и в случае провала получает 5 повреждений Силой.

9-18 **Близость** (Магия, Аспект Жизнь)

Телепортируется к любому своему союзнику на поле боя, после чего тратит 3 ОЗ и наносит 1 физическое повреждение всем врагам в радиусе 1.

19-20 **Внушение** (Способность) (Нельзя копировать) Одна цель в радиусе 3 проходит проверку по Интуиции со сложностью 10, в случае провала до 10 её ОМ переходят к Видению в виде временных ОЗ.

ВУДУИСТ

Чёрный капюшон, отделанный белыми перьями, пронзительный взгляд холодных серых глаз, позвякивающие браслеты. Он перебирает души, копаясь в них своими узловатыми пальцами.

магическое создание, Козерог, может быть призван героем 7-го уровня (или выше)

ОЗ	40	АМ	1	АВ	1
СКОРОСТЬ	2	АЖ	1	АД	2

ОСОБЕННОСТИ каждый ход Вудуист сплетает куклу одного из своих врагов*.

1-4 *Не атакует (вместо этого перебирает кукол).*5-7 **Тёмная Цитата** (Магия) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 2 отбрасываются на 5 клеток назад и получают по 2 повреждения Звуком.

8-10 **Психо** (Способность) (Нельзя копировать)

Вудуист выбирает одну из созданных им кукол, это существо атакует само себя.

11-16 **Избавление** (Способность, Аспект Время) (Нельзя копировать)

Вудуист сжимает одну из кукол, уничтожая её. Связанная с этой куклой жертва получает 6 повреждений Тьмой.

17-20 **Страдания** (Способность, Аспект Время) (Нельзя копировать)

Все существа, чьи куклы находятся у Вудуиста, получают по 4 повреждения Тьмой. Вудуист восстанавливает по 1 ОЗ за каждую куклу у него в руках.

* Вудуист может сделать только одну куклу для каждого вражеского существа. Если в начале хода у него в руках есть копии всех врагов, то он не сплетает новую куклу.



ИРРАНАВТ

изобретение, Рыбы

Эксперименты с непознанным не всегда заканчиваются хорошо. Эти жужжащие трёхглазые бестии жаждут наказать того горе-изобретателя, что осмелился достать из магических оружий их души.

ОЗ 20 **ФЗ** 4**СКОРОСТЬ** 3 **АВ** 4

1-4 **Атака** Наносит 3 повреждения Тьмой в радиусе 1.

5-10 ... 5 повреждений ...

11-15 **Пульс Иррацио** (Способность)

Все враги в радиусе 2 получают по 2 сверхестественных повреждения.

16-20 **Тайны Оружия** (Магия) (Нельзя копировать)

Ирранавт бесплатно применяет любую Магию с любого оружия, которое находится в боевом слоте у одного из участников боя.

ЧУМНАЯ ВЕСТЬ

нежить, Лев, непризываемая

Мёртвое дитя, что рождается в тесном склепе, хочет снова почувствовать тепло тех, кто жив. Хочет погрузить свои белые тонкие ладони в пепел их тел...

ОЗ 50 **ФЗ** 2**СКОРОСТЬ** 3

ОСОБЕННОСТИ иммунитет к Огню. Получает 3 дополнительных повреждения каждый раз, когда её атакуют стихией Света. Получает вдвое больше физических повреждений от рождённых под Знаками Рака, Скорпиона или Рыб.

1-13 **Атака** Наносит 3 физических повреждения одной цели в радиусе от 4-х до 5, после этого цель проходит проверку по Телу со сложностью 10 и в случае провала заражается Аурой Чумы*.

14-20 **Пламенное Проклятие** (Магия, Аспект Мана)
Накладывает на цель в радиусе 2 Ауру Тления*.

- * *Чума: Анти-Мана и Физическая защита цели становятся равны 0. Аура действует до конца боя. Множественные Ауры не складываются.*
- * *Тление: каждый ход цель получает 1 Огненное повреждение за каждый свой уровень. Аура действует в течение 3-х Фаз, множественные Ауры не складываются.*

Монстры. Уровень 5

БАНЬШИ

мираж, Весы, непризываемая

Бледная размытая фигура, бесшумно ступающая по земле. Время от времени по её силуэту проходит рябь. Похоже, древние мифы о войне Отражений были правдивы...

ОЗ 60 **АМ** 1 **АВ** 3
ФЗ 2 **АЖ** 1 **АД** 3
СКОРОСТЬ 2

ОСОБЕННОСТИ Аура иммунитета к сверхестественным повреждениям.

- 1-3 **Атака** Наносит 2 повреждения Тьмой в радиусе 1.
- 4-6 ... 3 повреждения ...
- 7-8 ... 3 повреждения в радиусе 3.
- 9-10 ... 5 повреждений в радиусе от 5 до 7.
- 12-16 **Равнодушие** (Магия) Одна цель в радиусе 1 проходит проверку по Ловкости со сложностью 13 и в случае провала теряет все свои ДЗ*.
- 17-20 **Объятия Пустоты** (Способность) (Нельзя копировать) Все враги в радиусе 3 получают по 8 Мистических повреждений. Баньши до конца боя теряет 1 пункт в любой своей магической защите.
- 19-20 **Крик** (Магия, Аспект Душа) Одна цель в радиусе 2 получает 5 повреждений Звуком.

* Если персонаж теряет пункты Душевного Здоровья от эффекта Равнодушия, то он не входит в режим Овердрайва.



ГИГАНТ ТЕНЕЙ

магическое создание,
Скорпион, непризываемый

Эти колоссы путешествуют сквозь наполненный музыкой эфир в поисках источников сырой магии, и обычно им нет дела до смертных. Если только эти смертные не несут в себе слишком много волшебства.

ОЗ 80

СКОРОСТЬ 2

ФЗ 1

АМ 2

АЖ 2

РАЗМЕР 3 (занимает 6 клеток)

ОСОБЕННОСТИ Аура иммунитета к Тьме. Аура иммунитета к Звуку. Если должен погибнуть, то вместо этого вышвыривается в эфир и не может оттуда выбраться в течении недели. Во время такого изгнания Гиганта в эфир, на месте сражения открывается портал в другое измерение, действующий в течение 12-и часов. За победу над Гигантом партия не получает Сфер и пунктов в Знаках, но зарабатывает Единицу Аспекта.

1-2 **Атака** Наносит 2 повреждения Землём в радиусе 2.

3-4 ... 3 повреждения Тьмой ...

5-6 ... 6 повреждений Силой ...

7-8 **Мрачный Импульс** (Магия) (Нельзя копировать) Отталкивает 1 цель в радиусе 5 на 3 клетки назад, она теряет 1 Скорость до конца боя.

9-11 **Излом Эфира** (Способность) (Нельзя копировать) Все враги на поле боя телепортируются к Гиганту Теней. После этого двое из них получают Ауры Головокружения*.

12-20 **Теневое обжорство** (Способность) (Нельзя копировать) Съедает Ауру с любой цели в радиусе 3, если это произошло, то цель получает 10 Мистических повреждений, а Гигант теряет 10 ОЗ и восстанавливает одну из своих Ауры (если они были утрачены).

* Головокружение: первая позиция вашего оружия всегда промашивается. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.

ОСКОЛОЧНЫЙ ПАРАЗИТ

Нестабильные создания, которые возникают в том месте, где действовало мощное заклинание. Тело и руки выглядят как парящие над землёй куски камня, по которым струятся потоки магмы.

элементаль, Близнецы, может быть призван героем 9-го уровня (или выше), призванный теряет одну руку

ПАРАМЕТРЫ ТЕЛА:

ОЗ 50 **АД** 4
СКОРОСТЬ 2

ЛЕВАЯ РУКА:

ОЗ 30 **АЖ** 4 **АВ** 4

ПРАВАЯ РУКА:

ОЗ 30 **ФЗ** 3 **АМ** 3

ОСОБЕННОСТИ тело существа* недоступно для входящих атак или приёмов, пока не уничтожена одна из его рук. Если обе руки уничтожены, то существо не может атаковать, но получает возможность пропустить 1 ход и потратить 10 ОЗ, чтобы восстановить одну из рук с 20 ОЗ.

- | | | |
|-------|--|--|
| 1-2 | <i>Атака левой рукой</i> | Наносит 1 физическое повреждение в радиусе 1. |
| 3 | | ... 2 повреждения ... |
| 4 | | ... 4 повреждения ... |
| 5 | | ... 6 повреждений ... |
| 6-8 | <i>Атака правой рукой</i> | Наносит 3 физических повреждения в радиусе 1. |
| 9-11 | | ... 5 повреждений ... |
| 12 | | ... 6 повреждений ... |
| 13 | | ... 8 повреждений ... |
| 14-16 | Натиск (Способность) (Нельзя копировать) | Наносит 5 физического урона по цели в радиусе 1. Если у Паразита одна рука или нет рук, то вместо удара он теряет 3 ОЗ. |
| 17-20 | Осколки (Способность) (Нельзя копировать) | Одна из рук существа теряет 5 ОЗ, нанося всем вражеским существам (кроме тех, кто рождён под Знаками Рак, Скорпион или Рыбы) в радиусе 3 по 5 повреждений Водой. |

* *Осколочный паразит умирает тогда, когда уничтожено его тело.*





Угада во Мгле

Сюр — это не единственный мир во вселенной Монстробоя, есть и другие. Давайте познакомимся с одним из них поближе.

Пугающая и мрачная Мгла представляет собой параллельное Сюру измерение, где царит вечная ночь.

Два этих мира разделены звенящими потоками эфира, словно берега одной реки. Многое из того, что есть в одном измерении, находит своё отражение и в другом. Так, например, сказочная Утада из мира Сюр имеет здесь свой тёмный аналог:

Древние плиты Утады никогда не знали света солнечных лучей, наслаждаясь дыханием вечной ночи, которая лишь изредка меняет свои оттенки. Гигантские цепи удерживают каменный скелет города над пропастью. На дне этой пропасти плещется светящаяся зелёная жидкость, в которой плавают разлагающиеся трупы разных существ. Нужно быть очень осторожным, чтобы не попасться в лапы обитающим здесь диковинным тварям, что питаются костями и мёртвой плотью.

Местами городские плиты примыкают к скалам, в глубинах которых скрывается целая сеть подземелий и разнообразных тайн.

В этом мире часто встречаются призраки — бестелесные сущности, природа которых непостижима. Магия считается чёрным дьявольским знанием, однако мир погряз в ней — слишком трудно выжить без её помощи. Но даже это колдовство не даётся легко: магия здесь подчиняется закону сохранения, чтобы что-то получить, чаще всего нужно что-то потратить.

Некоторую часть общества надеется исцелить Церковь Ящера. Её служители поклоняются драконам, которые, возможно, всё ещё существуют.

В представлении адептов Церкви драконы несут не только пламя, но и свет надежды — противясь дьявольскому, пытаясь излечить его или же использовать зло в добрых целях. Не все разделяют эту веру, поэтому у Церкви множество противников, которые осознанно ступили на тёмный путь и погрузились в кровавые жертвоприношения дьявольским силам, дабы обрести тёмное могущество.

Не так давно служителям Храма удалось призвать огромного дракона, который обрушил свой гнев, и огонь на все места, где устраивали свои стоянки еретики и демонопоклонники. При этом пострадали и мирные люди, многие поселения были сожже-



ны дотла, а вера в Церковь Ящера сильно пошатнулась.

На небольшом участке скалы, западнее Утады, приютился небольшой посёлок: Шкрам. Его население всего около десятка человек, повсюду запустение и лишь некоторые дома, расположенные вокруг небольшой площади, ещё не окончательно развалились. От скалы, на которой располагается Шкрам, отходят три подвешенные на цепях дороги. Одна соединяет посёлок с остальным миром и на той стороне, у её окончания, располагается кладбище. Другая дорога ведёт к двум скалистым островкам, на одном из которых есть вход в пещеры, а на другом покоятся древние развалины. Третья дорога (что вела в Утаду) утопает в зелёной жидкости.

Давным-давно посёлок был гораздо больше, чем сейчас и название имел более длинное. Но в ходе катаклизмов сохранилась лишь его часть, остальные фрагменты скалы обрушились. Мосты навели позднее, когда древние тёмные рыцари прокладывали путь на запад. Множество мрачных секретов хранят эти места.

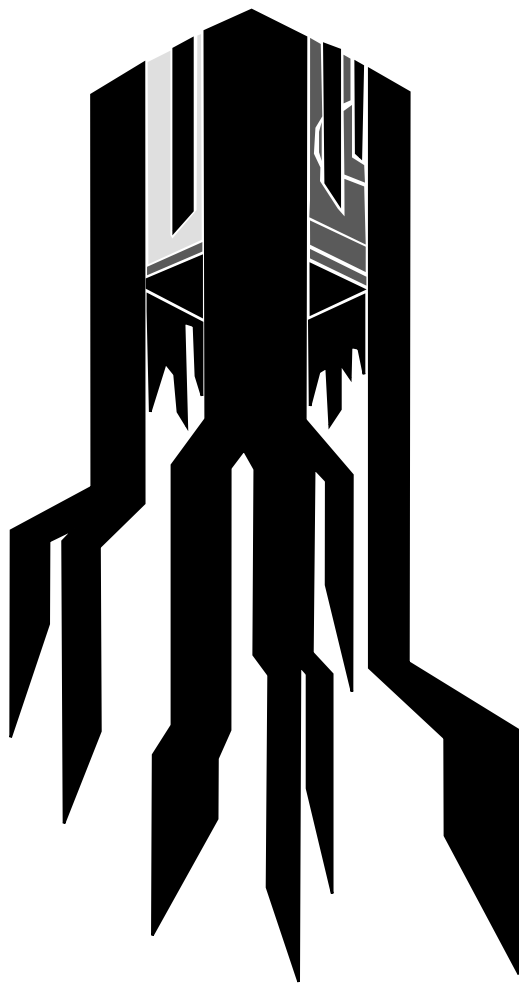
Переход

Герои могут переходить из одного мира в другой, если найдут специальные врата или место, где потоки эфира текут не так как обычно. Подобные области порождают древние приборы, наследие Парадоксальной

эпохи, что закончилась многие века тому назад. Никто не знает принцип работы этого устройства, представляющего собой небольшой кубик из тёмного блестящего металла. Ветхие легенды сохранили лишь название — Тессерфакт, а также смутные намёки на его возможное происхождение. Как бы то ни было, манипулирование Тессерфактом отражается на потоках эфира и, при стечении удачных обстоятельств, может открыться разрыв между измерениями. Также возможен и обратный эффект: закрытие уже образовавшегося ранее разрыва.

Использовать этот предмет может любое достаточно разумное существо, правда, не понимая до конца всей сути своих действий, полагаясь на интуицию. На ощупь куб слегка холодный, очень гладкий, не тяжёлый и не лёгкий. Присмотревшись, наблюдатель замечает внутри куба вложенные один внутри другого и перетекающие друг в друга многогранники. Вода пальцами по поверхности Тессерфакта можно изменять положение внутренних многогранников, словно решая непостижимую, невероятно сложную головоломку.

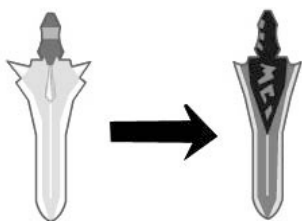
Во время приключений герои могут найти сам предмет или же разрывы им образованные. После того, как персонажи перешагнут грань миров, они увидят последствия перехода.



Тессерфакт,
поляризатор эфирных потоков



Изменения



Другое измерение (Мгла) живёт по иным правилам и путешественники, попавшие в иной мир, ощущают на себе его влияние.

Основные отличия Мглы от Сюра следующие: Сферы в этом мире совершенно невидимы, и в них нельзя растворять переносимые предметы. Каждый персонаж может нести с собой лишь 10 + уровень предметов, куда входят театральные и боевые. Десять расходимых предметов считаются равными одному предмету при определении грузоподъёмности. Одежда и прочие декоративные элементы, а также те боевые предметы, что в данный момент установлены в слоты — не учитываются.

Если персонаж обладает большим количеством Сфер, то на его теле всё чётче проявляются светящиеся красным шрамы — дьявольские отметки.

Работать со Сферами во Мгле можно точно так же, как в Сюре: делиться ими с командой, красть, создавать из Сфер предметы.

Меняется и внешний вид экипировки, здесь она имеет средневеково-фэнтэзийный или готический вид, а оружие покрыто мерцающими письменами: так проявляются приёмы, скрытые внутри них.

Во Мгле Эйдолоны (Преображение) выглядят иначе: персонаж становится призрачной копией какого-то древнего могущественного существа. Таинствами Знака Рыбы (Призыв) здесь всегда призывают духов, которые повторяют параметры реальных существ.

Стоит помнить, что во Мгле действует закон равноценного обмена: различная магия, которую герой создаёт при помощи своих биографических особенностей или специальных правил налагает на заклинателя некий штраф. Чтобы что-то сделать, необходимо на это что-то потратить. Метание огненных шаров может обернуться для колдуна ускоренным старением, воскрешение кого-либо может вызвать у священника потерю памяти, поднятие нежити может лишить некроманта части тела.

Все эти конкретные налагаемые миром штрафы зависят от фантазии Мастера. Плата за магию может наступать не сразу же, а спустя некоторое время. Учитывайте, что если практикующий магию герой делает передышки, избегает сотворения чего-то прямо из воздуха, подбирая более рациональный путь соверше-

ния волшебства, и не производит слишком могущественных эффектов, то его действия, скорее всего не должны облагаться штрафом.

Тем не менее, эффекты театральных предметов, даже достаточно могущественные, скорее всего не повлекут за собой последствий для героя.

Правило равноценного обмена не распространяется на Таинства, на действия совершаемые героем в Трансе и на режим тактического сражения. Таким образом, телепортация с помощью Таинств или использованный в бою магический приём никогда не накладывают штрафов на героя.

Ещё несколько важных деталей: если оружие имело позиции с нулями, то во Мгле все эти позиции считаются *прочерками* (промахами).

В измерении Мглы оружие Биотра не может превратиться в существо, а при пересечении границы между мирами Биотра всегда превращается в оружие и теряет весь свой запас Сфер.

Во Мгле изменяется внешний вид монстров и различных предметов, неизменной остаётся лишь их основа и общий принцип. По желанию Мастера некоторые предметы могут не изменяться, являясь как-бы чуждыми другому измерению.

Посмотрим на примеры подобных изменений:

Аид, Управитель Тверди

Зелёный гнилостный туман, поднимающийся от земли, принимает форму искорёженного призрачного дерева, на ветвях которого сидят полуразложившиеся вороны. Его корни усеивают кости и черепа, а по стволу ползают отвратительные белёсые черви.

Аква, Дитя Водопада

Зловонная тёмно-бирюзовая капля появляется у ваших ног и начинает расти. На её поверхности всплывают обглоданные скелеты рыб, перегнившие водоросли, склизкие грибы. Она вырастает до размера человека, вытягивается вверх и замедляет, слабо колыхаясь.

Геката, Ткачиха Теней

Призрак огромной проклятой паучихи, на лапах которой болтаются куски цепей. Её маленькие глаза зажигаются хищным огнём.

Театральные предметы

Волшебный цилиндр

Созданная культистами-лицедеями деревянная маска. Выкрашена в кроваво-красный цвет,



сверху торчат чёрные перья.

Вьющийся тент

Самораскладывающаяся палатка. Вот что способны сделать дьявольские чары с обычным куском тряпки.

Зеркало истины

Страшная правда открывается тому, кто смотрит в зеркальную гладь: мы лишь марионетки, собранные из праха и отравленные ядом запечатанной внутри души, что разъедает свою клетку и рвётся на свободу.

Камень желаний

Кусок флегмацита, напитанный энергией жертвоприношения.

Монстры

Глазастик

Духи невезения и злой судьбы, на первый взгляд глазастики могут вызывать только смех своим нелепым видом: небольшие, с короткими толстыми лапками, редкими пучками грязных спутавшихся волос по всему телу и недоразвитыми крыльями. Но когда они открывают свой единственный глаз посреди туловища, из него смотрит сама гибель.

Гоблин

Тёмно-зелёные, почти чёрные, острозубые крылатые создания. Эти хищники нападают стаями, и брезгают питаются падалью. Их когти выделяют ядовитую зеленоватую слизь.

Дух Леса

Гигантский вепрь с ветвистыми оленьими рогами. Из пасти, полной волчьих зубов постоянно капает слюна. Говорят, что если набрать эту слюну и носить с собой во фляжке, то это придаст исключительную удачу в охоте, но наполнит душу бесконечным отчаянием.

Змей

Некоторые верующие оказывают почести и гигантским змеям, которые прячутся в тёмных расщелинах, что уходят глубоко под землю. Иные, наоборот, истребляют их, как насмешку над объектом своего поклонения. И те, и другие сходятся в одном – укус змея смертельно опасен.

Зомби

Те, кто соблазнился могуществом тёмных знаний, но был недостаточно умен или удачлив, чтобы правильно им распорядиться, становятся зомби. Вонючие полуразложив-

шиеся комки плоти, лишь издали смахивающие на людей, они бродят в поисках пищи, бормоча о своей нелёгкой судьбе, и порой оглашая окрестности воплями отчаянья.

Королева Пикси

Раз в столетие всех пикси охватывает священное безумие: они начинают калечить и уничтожать друг друга, пожирая павших и новорождённых. Победительницей из последних ночей схватки всегда выходит самая старая, злобная и живучая самка, становящаяся новой королевой.

Летучая Мышь

Говорят, что души предателей и воров после смерти воплощаются в летучих мышей. Как бы то ни было, столкновение с их стаей может грозить гибелью даже подготовленному путешественнику.

Осколочный Паразит

Пламя дракона на службе у сил зла, один из опаснейших демонических экспериментов. С помощью тайного ритуала культисты отравляют дьявольской магией священный огонь, которым драконы опаляют нечестивцев. Внутри сгустка пламе-

ни появляются пентаграммы и большая чёрная руна, окружённая малыми. Этому созданию отдают тела мертвецов, выловленные из светящейся жидкости, и оно сражается ими, левитируя рядом с собой.

Русалка

Те, кому не посчастливилось упасть в зловонные нижние воды и выжить, продолжают своё существование в виде русалок, напоминающих гигантских рыб с пучком щупалец, состоящих из воды.

Скелет

Эти создания вылезают из светящейся зелёной жидкости, которая плещется в разломах земли и низинах. Низшая форма нежити, кости источают тусклый зеленоватый свет, на голове кровавая метка демонапоклонников. Они бормочут фразы на дьявольском языке, иногда им удаётся прочитать проклятие и кроваво-красный знак с их черепа переходит на жертву, обжигая её.

Улитка-Лич

Древние могущественные личи порой любят посмеяться над своими более «молодыми» соперниками, превращая тех



*в улиток, но сохраняя все способности и преимущества по-
мёртвого существования.*

Прочее

Предполагается, что из Мглы исходит угроза для Сюра, и персонажи будут стараться решить эту проблему. Данный конфликт может быть подан по-разному: в Сюр проникли захватчики из Мглы, и герои оказываются как раз в центре разворачивающихся событий, возникающие разрывы негативно влияют на оба мира и нужно их закрыть, давний враг героев отправляется во Мглу, чтобы что-то там разыскать и им нужно остановить его.

Возможно, самим персонажам по сюжету понадобится что-то перенести из Мглы в Сюр или наоборот, череда событий приведёт к тому, что герои оказались во Мгле, и ищут способ вернуться. Вариантов масса, подумайте, что может быть интересно участникам игры.

Вы также можете использовать мир Мглы как стартовую точку приключения. Подумайте, как могли бы выглядеть герои книги, если бы они родились в мрачном мире Мгле, а не в сказочном измерении Сюра. В какое приключение они могли бы отправиться?

В заключение несколько примерных обитателей мира Мглы:

Примеры субъектов

Эцмер

Знак: Скорпион. Уровень: 5.

Биография: «убийца с двумя длинными мечами», «в прошлом служил Церкви Ящера».

Леорнан Каиш

Знак: Водолей. Уровень: 3.

Биография: «толстый одноглазый трактирщик», «скрытно торгует запрещёнными вещами».

Саннара Ома

Знак: Овен. Уровень: 2.

Биография: «юная служительница Церкви», «половина лица обожжена», «носит белую розу».

Федерик

Знак: Телец. Уровень: 4.

Биография: «призрачный говорящий лев», «знает Мёртвый язык».

Эрибэль

Знак: Рак. Уровень: 7.

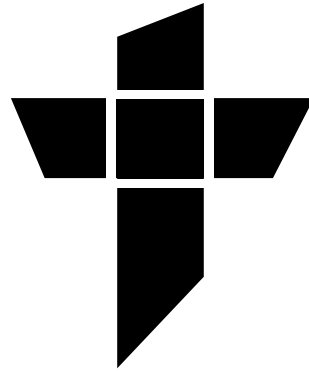
Биография: «крылатый демон», «умеет превращаться в каменную статую».

Теофилиус

Знак: Рыбы. Уровень: 1.

Биография: «колдун-некромант», «выращивает овощи на своём участке», «его сопровождает спутник: неживой пёс».

Миры могут быть наполнены различными местами, ниже перечислены некоторые заготовки, которые вы можете встроить в приключение. Можно использовать эти узлы как угодно: добавлять их в нужную точку мира, всячески изменять и комбинировать.



СЮР

Заскан

Посёлок, расположенный на краю воронки, что осталась после падения с небес гигантской пылающей скалы, известной под названием Меридиан, драконья звезда. В древних легендах говорится, о том, что в ход сражения Медного войска с ордами мантиссов вмешались маги Братства Призмы, открыв небесные врата и вызвав магические силы, которые уронили на головы воюющих разгневанную красную звезду, тем самым сокрушив их.

И по сей день в самом центре образовавшейся воронки высится эта скала, родной дом драконов, куда не пускают чужаков. Единственные, кто допускается внутрь Меридиана и ближе всех постиг драконьи секреты — это аристократическая община вампиров. Драконы и вампи-

ры связаны стародавним договором, который обязует их помогать друг другу. Ходят слухи, что без этого сотрудничества обе эти расы не смогли бы выжить.

Заскан был основан одним из знатных вампирских лордов, и изначально являлся замком, предназначенным для приёма гостей. Впоследствии вокруг замка выросли иные постройки: рыночная площадь, башни магических гильдий, воздушный причал. Теперь здесь живут не только вампиры. Особенно посёлок приглянулся гномам и лесным нимфам: здесь они чувствуют себя в безопасности, под защитой стражи, состоящей из драконьих наездников.

Лихоран

Наиболее известный город гриболюдей, находящийся посреди болот и образовавшийся вокруг арки, что осталась от Заповедной стены.



Здесь можно увидеть множество низких и широких деревянных построек, а также землянок: местные обитатели любят жить в гармонии с природой. Городскую управу и прочие основные сооружения города проектировал сам Рарифаг Бурый, легендарный архитектор из народа грибо-людей, чей неподражаемый стиль продолжает восхищать приезжих.

Город опоясывают низкорослые рощи мандрагиновых деревьев, рядом с одной из них, на севере, есть карьер, внутри которого построен воздушный причал. Однако не всем воздухоплателям нравятся эти места, дело в том, что болотный воздух заставляет многие виды магических кристаллов накаляться, что в свою очередь приводит к появлению на них трещин и сколов.

Время от времени случается нашествие слизняков: они приползают с болот. Большие и маленькие, массово двигаются они по улицам Лихорана.

Маторика

Посреди густого леса возвышаются мраморные башни, сами похожие на древесные стволы и кроны деревьев. Это место также известно как Ветвящийся замок.

Хозяин Маторики давно исчез, но замок продолжает жить своей жизнью: то тут, то там вырастают новые башни, комнаты, лестнич-

ные пролёты, мостики и стены.

Рядом с юго-восточным крылом располагаются Дивные сады, где живут говорящие пони. Часть восточного крыла заселена расой крысов и более-менее обжита, именно сюда чаще всего заглядывают путешественники и торговцы. Остальное пространство почти не исследовано: мало кто отваживается отправиться в самое сердце замка, да и сложно понять, где оно находится.

Согласно одной из легенд, внутри чудесного замка спрятана небольшая комнатка, где находится таинственный артефакт — Инфрацвет. Одни говорят, что завладев им можно стать новым хозяином Маторики, другие уверяют, что предмет этот проклят и сгубил уже множество владельцев, третьи предсказывают, что обладатель Инфрацвета сможет снять проклятие с хозяина замка, который на самом деле всё ещё жив.

Новый Асгард

Величественный город, лежащий среди песков. Семь белых колонн высятся над ним, каждая посвящена своему богу-покровителю. Пять колонн удалось пробудить от древнего сна, активировав изображения святых символов. В мире эти столбы известны как Верфь, сооружены они были в незапамятные времена, по всей видимости, ещё в Парадоксальную эпоху.

Городом правят солнечные эльфы, а его жизнью управляет их чудесное создание: Аления, восстановленный мета-эфирный ангел. Технология магических кристаллов в Новом Асгарде практически не используется: заключённая в центре Вращающегося храма, Аления наполняет город светом и энергией, контролирует работу локальных городских телепортаторов и прочих важных систем.

Помимо эльфов в Новом Асгарде обитают представители народа ящеров, людей и теней. С людьми у местного правительства несколько натянутые отношения, так как в своё время именно люди первыми обнаружили город, но лишь эльфам удалось пробудить спящие колонны.

Мета-эфирные технологии древних — это совершенно загадочная и непознанная область даже для эльфийских изобретателей, которые имеют полный доступ к сохранившимся внутри Верфи знаниям. Согласно принципу Мэтью (эльф, который дальше всех продвинулся в исследовании мета-эфира), находящиеся в движении существа заряжают эфир в точке, которая равноудалена от линии совершаемой ими траектории, а величина заряда прямо пропорциональна вере существа в эфир.

Новый Асгард — это важная транспортная развязка королевства Тэль-Абис: сюда сходится множество дорог и воздушных путей,

а кроме того здесь есть точка входа в эльфийскую сеть порталов дальней связи, Ози Секстет.

МГПА

Бледный каньон

Здесь очень тихо, повсюду царит атмосфера запустения. Малейший звук порождает громкое эхо. Громкие отвесные каменные стены покрыты серым мхом, а в воздухе летают мельчайшие посверкивающие пылинки. Некоторые радуются этому слабому мерцанию, иные знают, что эта пыль опасна: если долго её вдыхать, то могут начаться галлюцинации, а в особо тяжёлых случаях полная потеря памяти.

В каменных закутках иногда попадают обломки каких-то проржавевших механизмов. Удачливые охотники за сокровищами находят хорошо сохранившиеся детали: их можно выгодно продать машинопоклонникам, которые используют механизмы в своих кровавых ритуалах.

Песок бледного каньона, а также пыль имеют ещё одно интересное свойство: любая нежить боится этого вещества и всячески избегает, хотя оно и не наносит прямого ущерба живым мертвецам. Ходят слухи, что пыль белого каньона — это пепел, паучихи Гекаты, что была сожжена в драконьем пламени в незапамятные времена.



Крепость Фосбо

Эта старая крепость была воздвигнута тёмными рыцарями и успешно отразила три нападения мёртвых войск, что направлялись некромантами Гиблой долины, после чего подверглась атаке бога драконов. Ханахиш Четырёхкрылый, призванный Церковью Ящера, полностью уничтожил Гиблую долину и сокрушил часть крепости. Понеся значительные потери, заклятые враги объединились против новой угрозы. Единственный выживший высший некромант, Илл'Вэн, при помощи полузабытого ритуала и сотни пожертвованных ему душ навеки запечатал Ханахиша в камнях крепости. Это событие вызвало ужасающей силы землетрясение по всей округе. После этого Илл'Вэн возглавил тёмных рыцарей, и они покинули эти места, так как усыпальница бога драконов ещё долгое время излучала мощнейшие флюиды безумия.

Сейчас катаклизм давно в прошлом, тёмные рыцари сюда так и не вернулись, адепты Церкви тоже не рискуют здесь появляться, а Ханахиш, по всей видимости, окончательно упокоен. Ныне крепость переоборудована в торговый город, одно из самых оживлённых мест этого мира, где можно купить и продать почти всё что угодно.

На месте бывшей Гиблой долины растёт проклятая чёрная трава.

Лабиринт

Мифы рассказывают, что среди первых основателей Церкви Ящера был один особенный: еретик, задумавший завладеть душой дракона. Однажды ему это удалось, и драконы разгневались на Церковь, отвернувшись от неё. Еретик тем временем уединился в Седом лесу, где стал проводить различные эксперименты с новообретённой душой, изменяя материю и пространство. Со временем это место прозвали Лабиринтом, так смешались здесь нагромождения пещер, деревьев, кустов, камней, луж зелёной жидкости и громадных осколков флегмацита.

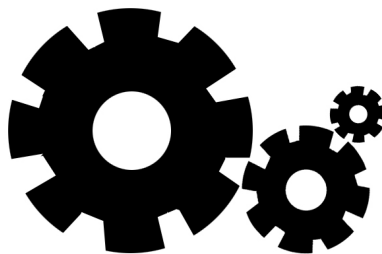
Спустя годы Церковь смогла вымолить у драконов прощение, и нескольким адептам было даровано благословение пламени. Все они пали внутри Лабиринта, но смогли уничтожить еретика. Откуда им было знать, что он создал совершенную книгу тьмы, в которую поместил отравленную смертью душу дракона.

Недавно одна из погибших в Лабиринте восстала из мёртвых, и теперь охраняет это место. Именно её, сестру Тлелит, выбрал Манускрипт Суицера своей новой владелицей.

Помните о том, что каждое место может иметь свою искажённую копию в ином измерении. Подумайте, как узлы из одного мира могли бы выглядеть в другом.

Здесь вы познакомитесь с правилами создания собственного героя. В общем виде этот процесс состоит из следующей последовательности действий:

- ◆ Распечатайте Лист Игрока (страницы 250 и 251).
- ◆ Игрок пишет имя персонажа и черты его биографии.
- ◆ Игрок выбирает один из четырёх архетипов, получая соответствующий набор Характеристик и значения некоторых боевых параметров.
- ◆ Игрок выбирает персонажу два доступных Знака, один из которых будет родным для героя.
- ◆ Мастер совместно с игроком определяет, какими Специальными правилами или Театральными предметами может обладать герой.
- ◆ Мастер выдаёт герою оружие и экипировку, а также может дать ему некоторое количество Золотых монет или Сферы.



Далее мы подробнее рассмотрим каждый шаг процесса разработки персонажа.

БИОГРАФИЯ

Игрок придумывает и рассказывает Мастеру о своем персонаже всё, что считает важным: внешность, характер, род занятий, какие-то экзотические особенности (раса, некоторые врождённые или приобретенные в процессе жизни свойства).

Основные важные моменты биографии желательно зафиксировать в Лист Игрока, они позволят быстро вспоминать подробности по герою и будут иметь влияние на игровые моменты.

Персонаж придумывается под игровой мир, в данном случае рамки достаточно широки, ведь это иррациональный Сюр, который наполнен чудесами и волшебством. Вспомните своих любимых сказочных и прочих фантастических геро-



ев — это ваш шанс поиграть ими или кем-то похожим на них. Мастер может по своему желанию отклонить биографию, которая в его видение игрового мира не вписывается, однако следует максимально идти на встречу игрокам, в конце концов, где ещё они смогут поиграть совершенно уникальными сказочными персонажами?

Расы игровых персонажей.

Игрок может придумать персонажу любую расу, которую Мастер разрешит использовать в мире игры. Это могут быть люди, эльфы, гномы, феи, орки, гоблины, тролли, гиганты, элементали, говорящие звери, оборотни, вампиры, нежить, призраки, ящеры, тени, роботы, механизмы и всё прочее, что может прийти вам в голову.

Пример создания биографии.

Начало игры, Мастер описывает общие положения: Игровой мир сказочный и наполнен магией. Действие происходит в королевстве Тель-Абис, в Утаде, городе великого потока. Ваши персонажи это разнообразные путешественники, случайно оказавшиеся в таверне города в одно и то же время. Игрок придумал биографию своему персонажу и рассказы-

вает её Мастеру: Как и положено приличному эльфу, Лиара родилась, получила воспитание и проживала до недавнего времени в Чудесном лесу. Который недавно покинула, под предлогом паломничества к Небесному Оракулу, а в действительности просто сбежала от излишней опеки родителей. То, что у неё обнаружился такой редкий дар бесконтактного исцеления, вовсе не означает, что она теперь должна сидеть безвылазно в Храме и зубрить кучу ненужных предметов! Мастер даёт добро, и игрок записывает в свой лист «Лиара» в графу имя, и краткие детали в графу биография: «сбежавшая из Чудесного леса эльфийка», «владеет магией лечения».

АРХЕТИП

Вы можете выбрать один из четырёх условных архетипов, который был получен героем при рождении.

Вместе с выбранным архетипом герой получает стартовые значения Характеристик, ОЗ, ДЗ и ОМ.

«Маг»:

Ловкость 0, Тело -2, Разум 2,
Интуиция 0, Очки здоровья 10,
Душевное здоровье 12,
Очки маны 15.

«Ловкач»:

Ловкость 2, Тело 0, Разум -2,
Интуиция 0, Очки здоровья 10,
Душевное здоровье 20,
Очки маны 6.

«Боец»:

Ловкость -2, Тело 2, Разум 0,
Интуиция 0, Очки здоровья 14,
Душевное здоровье 10,
Очки маны 4.

«Медиум»:

Ловкость -1, Тело -1, Разум 0,
Интуиция 2, Очки здоровья 12,
Душевное здоровье 12,
Очки маны 7.

ЗНАКИ

Выберите два Знака к Таинствам которых герой имеет доступ. Определите, под каким из этих Знаков родился персонаж, и обведите его кружком.

В родном Знаке герой получает 3 пункта, а в другом 1 пункт.

Если герой родился под Знаком Водолея, то он получает два известных ему Титула (выбирая, какой из них будет активен во время начала игры):

◆ Сказитель:

+1 Анти-Мана.

◆ Скальд:

персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой Фазы боя.

Если герой родился под Знаком Рыб, то он получает одного известного ему призываемого монстра. Выберите одного любого монстра 1 уровня (смотри *страницы 187 — 190*), кроме Феи тлена.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Это всевозможные конкретные указания о том, как герою следует применять некоторые свои способности. Например, у героя «некрманта» могут быть сразу прописаны чёткие правила по воскрешению нежити: какие ресурсы он на это тратит, сколько раз в день он может это делать, как долго проживёт мертвец и так далее.

Специальные правила могут возникать прямо в процессе игры, если в том возникнет необходимость. Решайте сами, стоит ли закреплять что-то заранее, до игры.

Специальные правила чаще всего придумываются Мастером, он может вовсе не выдавать их в начале игры. Игрок может придумать специальные правила самостоятельно, но окончательное решение остаётся за Мастером: он может внести в них нужные коррективы по своему усмотрению.

Точных и однозначных рекомендаций по составлению специальных правил не существует, всё зависит от вашей фантазии. Вы можете взглянуть на готовых героев (*стра-*



ница 16) и действовать по аналогии. Вы можете взять какие-то из предложенных там специальных правил, и создать на их основе нового персонажа. Вы можете переписать эффекты предложенных героев или выдать им другие свойства. Импровизируйте, ведь Монстробой предлагает вам основу для постройки самых различных персонажей, приключений и игровых механик.

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Нежелательно иметь слишком уж много свойств связанных с самим персонажем. Будет лучше, если какие-то из эффектов герой получает от своих Театральных предметов. Примеры подобных предметов вы можете найти в соответствующем разделе на *странице 135*, кроме того вы, разумеется, можете придумать свои варианты.

Кроме всего прочего, по возможности, запишите в графу Театральных предметов и какие-то важные декоративные вещи, которые не обладают полезным функционалом, но персонифицируют героя.

ОРУЖИЕ И ЭКИПИРОВКА

Выберите своему созданию одно оружие 1 ранга.

Выберите различную боевую экипировку из 1 и 2 рангов на сумму

в 200 Золотых монет. Неиспользованный остаток этих средств сохраняется у персонажа.

Мастер может менять эти условия: увеличить/сбавить выделяемую на экипировку сумму, разрешить оружие или экипировку более высоких рангов. Кроме этого Мастер может выдать герою какие-то уже изученные в странствиях и путешествиях приёмы.

Запишите надетые боевые предметы в соответствующие слоты героя, проставьте бонусы, которые они дают к параметрам: «+» к ОЗ, «+» к ОМ и так далее. Выпишите защиты, которые ваш герой получает от экипировки: ФЗ, АМ, АЖ, АВ и АД.

ПРОЧЕЕ

Базовая Скорость каждого героя равна 3, а размер равен 1 (персонаж занимает одну клетку на поле боя).

Иногда Мастер может выдать герою запас некоторых Сфер в начале игры, или дополнительные Золотые монеты.

Ещё Мастер может добавить в биографию персонажа скрытых сюжетных деталей в приватной беседе с игроком, чтобы на игре тот сам решал, когда и кому открыть эту информацию и раскрывать ли её вообще.

Если игрокам требуется больше информации о том характере, который присущ их персонажам (чтобы ярче представлять своего героя), то здесь они смогут познакомиться со списком черт, характерных для созданий родившихся под определённым Знаком. Мастер тоже может ориентироваться на эти черты, при описании игровых субъектов:

Овен ♈

*нетерпеливость
честность и прямолинейность
первопроходец
вспыльчив, но отходчив
наивность
любит творчество
демонстративное поведение*

Телец ♉

*терпение и упрямство
доброта и преданность
чувствуется сила
сдержанность чувств
тяга к материальному*

Близнецы ♊

*изменчивость
нетерпеливость
любит общение
развитое воображение
интеллектуальность
необдуманные действия*

Рак ♋

*скрытность
бескорыстие
любит тайны
целеустремлённость
эмоциональность
застенчивость
подозрительность*

Лев ♌

*гордость и благородство
проницательность
яркая личность
надёжность
упрямство
любит власть*

Дева ♍

*разборчивость и критичность
искренность
трудолюбие
пунктуальность
бережливость
аналитический ум
замкнутость
осторожность*



Весы ♎

*противоречивость
артистизм
тяга к гармонии
рассудительность
этичность
справедливость*

Скорпион ♏

*справедливость
эмоциональность
храбрость
любит правду
упорство
настойчивость
скрытность*

Стрелец ♐

*интерес к путешествиям
тяга к переменам
болтливость
бесцеремонность
подвижность и беспокойство
щедрость
прямолинейность
романтичность и доверчивость*

Козерог ♑

*серьёзность
задумчивость
строгость
дисциплина
стойкость
склонность к меланхолии
тяга к материальному*

Водолей ♒

*оригинальность
своенравие
независимость
дипломатичность
скромность
гениальность
уравновешенность*

Рыбы ♓

*кажущееся безразличие
переменчивость
склонность к переживаниям
отсутствие алчности
нет жажды славы
развитая интуиция
доверчивость
чувствительность к критике*

Если Мастеру требуется быстро придумать характер (расу, внешность и так далее) какого-то внезапно встреченного партией субъекта, то он может случайно выбрать один из Знаков и получить пищу для размышления, в виде черт, соответствующих этому Знаку.

Один из способов выбрать Знак: загадайте чётную либо нечётную страницу книги и бросьте шестигранник. Затем откройте книгу и посмотрите на символы, которые располагаются по бокам чётных либо нечётных страниц. В зависимости от числа выпавшего на кубике отсчитайте нужный символ сверху вниз — это и будет искомый Знак.

ДЛЯ СПРАВКИ

ПРОВЕРКИ

Каждая Характеристика отвечает за свою область деятельности:

Ловкость: класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

Тело: класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Разум: класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Интуиция: класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

Проверка это сравнение: **значение на кубике + Характеристика** против **сложности задачи**

Приблизительные базовые сложности задач

4 и ниже: не совсем простое действие (выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)

5-9: трудное действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжёлого предмета)

10-12: невероятно трудное действие, практически чудо (не сорваться со скалы при шторме, выжить после падения с невероятной высоты)

Мастер устанавливает сложность на свое усмотрение, подходящая биография может эту сложность понизить. Также на сложность могут повлиять дополнительные игровые факторы: погода, самочувствие героя, рельеф местности и так далее.

Когда персонаж достигает 5-го уровня, то с этого момента Мастер может по своему желанию устанавливать невозможным заявкам этого игрока сложность **13** или выше (в случае успеха происходит чудо), вместо того, чтобы отклонить их.

ПРЕДЕЛЫ ПАРАМЕТРОВ

Максимальная величина каждого Знака равна 10, максимальный возможный уровень Вехи равен 10, максимальное значение Характеристики равно 7.

С бонусами от предметов, Титулов и прочих эффектов общая величина параметров может превышать свои максимальные значения.



ОТДЫХ

Персонаж получает -2 ко всем Характеристикам и -1 к величине каждого Знака, за каждый игровой день, когда он не выспался. Восьмичасовой сон устраняет с героя штрафы от двух бессонных суток.

ТЁМНАЯ СТОРОНА ТРАНСА

Если герой использует силу Транса для убийств, то игрок бросает шестигранник, прибавляя наименьшую Характеристику своего героя. Мастер сверяет результат со следующей таблицей:

7 и выше: персонаж получает штраф, как за одни сутки без сна.

6: персонаж получает штраф, как за двое суток без сна и на час теряет сознание.

5 и ниже: персонаж умирает физически (сгорая от освободившейся энергии внутреннего мрака), если его наименьшая Характеристика была Телом или Ловкостью либо сходит с ума (что равноценно смерти), если его наименьшая Характеристика была Разумом или Интуицией.

ЗАЩИТЫ И УРОН

Физическая защита защищает от физических повреждений.

Анти-Мана защищает от Огня и Воздуха.

Анти-Жизнь защищает от Воды и Земли.

Анти-Время защищает от Света и Тьмы.

Анти-Душа защищает от Силы и Звука.

Сверхестественные повреждения игнорируют все защиты.

Мистические повреждения уменьшаются на величину, равную сумме пунктов всех защит цели. Если у цели вовсе не было защит, то при любом назначенном ей количестве Мистических повреждений она потеряет 1 ОЗ за каждый свой уровень.

АРХЕТИПЫ

Когда герой получает физический или магический урон и при этом обладает защитной экипировкой, то часть получаемых повреждений будет заблокирована.

Архетип героя определяет последствия:

«Маг»: повреждения, заблокированные Физической защитой, снижают ДЗ. Повреждения, заблокированные магическими защитами, целиком погашаются.

«Ловкач»: любые заблокированные повреждения снижают ДЗ.

«Боец»: повреждения, заблокированные Физической защитой, целиком погашаются. Повреждения, заблокированные магическими защитами, снижают ДЗ.

«Медиум»: повреждения, заблокированные Физической защитой, можно как угодно распределить между ОЗ и ДЗ. Повреждения, заблокированные магическими защитами, целиком погашаются.

При создании персонажа выбранный архетип также определяет стартовые значения Характеристики, ОЗ, ДЗ и ОМ:

«Маг»:

Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0, Очки здоровья 10, Душевное здоровье 12, Очки маны 15.

«Ловкач»:

Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0, Очки здоровья 10, Душевное здоровье 20, Очки маны 6.

«Боец»:

Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0, Очки здоровья 14, Душевное здоровье 10, Очки маны 4.

«Медиум»:

Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2, Очки здоровья 12, Душевное здоровье 12, Очки маны 7.

БЕЗОРУЖНАЯ АТАКА И ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Во время боя герой может провести безоружную атаку в радиусе 1, потратив 1 Боевое действие. Безоружная атака провоцирует Ответные атаки. Однако, если дополнительно потратить на удар ещё 2 ОД (не из *резерва*), то безоружная атака становится безответной.

Цель безоружной атаки получит 2 физических повреждения в том случае, если и Тело, и Ловкость у атакующего героя выше 0. Если только одна из этих Характеристики больше 0, то цель получит лишь 1 физическое повреждение.

Сразу после совершения безоружной атаки по цели герой может по-



тратить 1 ОД (не из *резерва*), чтобы идентифицировать эту цель. Ему станут известны некоторые параметры того существа (ОЗ, *тип*, уровень и так далее). Вдобавок к этому герой выучит возможность призыва данного существа, если имеет пункты в Знаке Рыб, а уровень существа не превышает уровень героя.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ СОСТОЯНИЯ

Когда у героя остаётся от «0» до «-5» Очков Здоровья (ОЗ), то игрок должен кинуть четырёхгранник на определение последствий.

Выпало 1 или 2

При значении ОЗ от «0» до «-2» герой получает прибавку «+3» к повреждениям своей атаки, стремится догнать и ударить ближайшего врага. Герой не может делать что-то кроме этого.

Если значение ОЗ находилось в диапазоне от «-3» до «-5», то персонаж получает прибавку «+4» к атаке, стремится ударить любое ближайшее существо (включая союзников), не может делать что-то кроме атак и перемещения.

Выпало 3 или 4

Если у героя было от «0» до «-2» ОЗ, то он получает прибавку «+2» к Физической защите и может лишь убежать от врагов, не совершая никаких действий.

Если значение ОЗ находилось в диапазоне от «-3» до «-5», то герой получает «+4» к Физической защите, не может двигаться и действовать.

СМЕНА ЭКИПИРОВКИ

Во время боя персонаж может менять экипированные боевые предметы, теряя 3 ОД и 1 ДЗ за снятие и столько же на одевание каждого оружия или предмета экипировки. При этом враги, стоящие в радиусе 1 получают право на Ответную атаку.

Для того, чтобы передать любые предметы, создания должны находиться близко, активный герой при этом тратит 1 ОД за каждую вещь.

ОВЕРДРАЙВ

Состояние Овердрайва длится 3 Фазы, в течение этого времени ОЗ героя не могут упасть ниже 1, а кроме того изменяется атака героя (при этом не важно какое оружие у него в руках). Пока герой находится под действием Овердрайва, то каждый раз, когда он первый раз в ход совершает атаку оружием, то бросок четырёхгранника показывает не позицию с теми повреждениями, которое нанесёт оружие, а одно из четырёх последствий Овердрайва:

- ◆ Если выпало 1, то цель атаки получает повреждения равные четвёртой позиции оружия героя.

- ◆ Если выпало 2, то герой может применить один любой известный ему приём без оплаты его стоимости (даже тот, который находится в экипированном оружии, но не изучен).
- ◆ Если выпало 3, то цель атаки получает повреждения равные удвоенному значению четвёртой позиции оружия героя.
- ◆ Если выпало 4, то до конца боя уровень цели атаки уменьшается на 1 (если цель находилась в радиусе 1, то она дополнительно пропускает свой следующий ход). При этом провоцируются Ответные атаки от рядом стоящих врагов.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Автоматическое получение ОД и Боевого действия в начале хода:

персонаж получает ОД равные своей текущей Скорости и 1 Боевое действие.

Перемещение:

расходует по 1 ОД за 1 клетку. Можно двигаться лишь в том случае, если Скорость героя выше 0, и пока у него есть хотя бы 1 Боевое действие.

Атака экипированным оружием:

тратит 1 Боевое действие.

Безоружная атака:

расходует 1 Боевое действие, за 2 ОД становится безответной, за 1 ОД позволяет идентифицировать цель.

Выполнение приёма:

тратит 1 Боевое действие, а также ОЗ, ОМ, ОД или ДЗ персонажа.

Применение одного или нескольких Таинств:

расходует использования Таинств. Некоторые Таинства могут требовать Боевое действие.

Использование расходуемых предметов:

нужно потратить то количество ОД, которое указано на предмете.

Смена экипировки или оружия:

расходует 3 ОД и 1 ДЗ на снятие или одевание каждого предмета.

Передача предметов союзнику:

нужно потратить 1 ОД на то, чтобы взять либо отдать оружие, экипировку или предмет.

Исполнение Трюка:

цена регулируется Мастером в каждом конкретном случае.



Возможность запастись неизрасходованными ОД в конце хода:

персонаж может это сделать лишь в том случае, если знает хотя бы 1 приём Аспекта Времени. Запасённые таким образом ОД сохраняются в резерве, до тех пор, пока персонаж не решит их потратить на полную или частичную оплату любого приёма Аспекта Времени. В резерве можно хранить не более 12 ОД.

ПРИЁМЫ И ДАРЫ ОРУЖИЯ

Для каждой Магии, Способности и Дара указано то оружие, с которого их можно изучить.

Магии

Анафема 4 ДЗ

Аспект Душа

Эффект: вы накладываете Ауру Созвучия* на любую цель в радиусе 5.

Стеклянный орб, стр. 118

* Созвучие: если вы получаете повреждения, которые не являются сверхестественными, Мистическими или относящимися к Аспекту Души (Звук или

Сила), то вдобавок получите такое же количество повреждений Звуком. После этого Аура разряжается, если тот, кто её наложил, не потратит 2 ДЗ на сохранение эффекта. Множественные Ауры складываются.

Ангельский Звон 7 ОД

Аспект Время, Стихия Свет

Эффект: все ваши союзники (кроме вас) восстанавливают по 2 ОЗ.

Святой прут, стр. 117

Благословение 4 ОД

Аспект Время, Стихия Свет

Эффект: вы восстанавливаете до 3 ОЗ любой цели в радиусе 2.

Лунная призма, стр. 110

Бриз 2 ОМ

Аспект Мана

Персональный эффект: бросьте Д6. Если выпало 4,5 или 6, то вы снимаете с себя одну любую Ауру. В случае удачи вы можете заплатить 2 ДЗ, чтобы повесить такую же Ауру на любую цель в радиусе 2.

Штиль, стр. 122

Всплеск Безумия 5 ОЗ*Аспект Жизнь*

Эффект: цель в радиусе 1 получает повреждения Водой равные сумме ваших Разума и Интуиции. После этого бросьте D6 и если выпало 4,5 или 6, то цель делает атаку по самой себе.

Офелия, стр. 113

Капкан 2 ОЗ*Аспект Жизнь, Стихия Земля*

Эффект: вы накладываете на цель в радиусе 3 Ауру Торможения* и поддерживаете её, тратя на это по 1 ОД каждый следующий ход.

Повязки адепта, стр. 115

* *Торможение: вы теряете 2 Скорости (при нулевой Скорости нельзя двигаться). Действует до тех пор, пока её поддерживают, множественные Ауры не складываются.*

Кожа-Камень 2 ОЗ*Аспект Жизнь*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Стойкости* и получаете 1 временное ОМ.

Отшельник, стр. 112

* *Стойкость: +1 к Физической защите. Действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*

Контр-Свет 2 ОД*Аспект Время, Стихия Свет*

Ответный эффект: когда вам наносят повреждения вы можете восстановить Очки здоровья любой цели в радиусе 2 в количестве не превышающем ранг вашего оружия.

Витиеватый прут, стр. 105

Контр-Тень 2 ОД*Аспект Время, Стихия Тьма*

Ответный эффект: когда вам наносят повреждения, вы можете нанести повреждения Тьмой любой цели в радиусе 2 равные рангу вашего оружия.

Краги, стр. 109

Мана-Щит 2 ОЗ*Аспект Жизнь*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Пелены*.

Диво, стр. 106

* *Пелена: теперь каждая единица магических повреждений, которая прошла в ваши ОЗ, вместо этого заставляет вас потерять 2 ОМ, если они есть. В начале каждого хода эта Аура заставляет вас потратить 1 ОД, иначе развеивается. Множественные Ауры не складываются.*



Объятия Тьмы 10 ОД*Аспект Время, Стихия Тьма*

Эффект: каждой цели в радиусе 2 нанесите повреждения Тьмой равные вашему Разуму.

Демонические браслеты, стр. 106

Огненный Укол 2 ОМ*Аспект Мана, Стихия Огонь*

Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает повреждения Огнём равные вашему Разуму.

Странник, стр. 118

Радужный Луч 1 ОМ*Аспект Мана, Стихия Воздух*

Эффект: одна любая цель в радиусе 3 от вас получает 2 повреждения Воздухом.

Воздушный прут, стр. 105

Роса 1 ОЗ*Аспект Жизнь, Стихия Вода*

Эффект: восстановите до 3 ОЗ любой цели кроме себя в радиусе 1 (не выше максимума ОЗ цели).

Волшебная палочка, стр. 105

Свежесть 2 ОМ*Аспект Мана*

Персональный эффект: вы восстанавливаете себе до 2 Очков здоровья и можете увеличить значение своей Инициативы* на 1.

Таинственный прут, стр. 119

** Если вы увеличите Инициативу, то, раньше получите право хода в следующей Фазе.*

Сила Факела 3 ОМ*Аспект Мана, Стихия Огонь*

Эффект: вы накладываете Ауру Жара* на любое оружие ближнего боя (всё, кроме луков, копий, шаров и пистолей) в радиусе 1 от вас. Вы поддерживаете данную Ауру, тратя на это по 1 ОД каждый следующий ход.

Триглав, стр. 119

** Жар: теперь оружие при обычной атаке (не через использование Способности) дополнительно наносит 2 Огненных повреждения. Если на оружие были наложены Чары, то Огненные повреждения увеличатся на 1 за каждые Чары. Аура действует до тех пор, пока её поддерживают, множественные Ауры не складываются.*

Текучесть 2 ОЗ*Аспект Жизнь*

Эффект: вы зачаровываете любую цель в радиусе 2 Аурой Темпа* и поддерживаеете её тратя на это по 1 ОД каждый следующий ход.

Зеркальные наручи, стр. 108

* *Темп: вы получаете +1 Скорость. Аура действует до тех пор, пока её поддерживают, множественные Ауры складываются.*

Тряска 2 ОЗ*Аспект Жизнь, Стихия Земля*

Эффект: укажите 3 любые клетки в радиусе 2 от себя (можно выбирать одну и ту же клетку). Все цели стоящие на этих клетках получают 1 повреждение Землёй (если одна клетка указана дважды или трижды, то такая цель соответственно получит сразу 2 или 3 повреждения).

Повязки мага, стр. 115

Фокус с Огнём 2 ОМ*Аспект Мана, Стихия Огонь*

Эффект: одна цель в радиусе 2 получает 2 повреждения Огнём, после этого бросьте D6 и если выпало 5 или 6, то на цель накладывается Аура Жжения*.

Палочка пикси, стр. 114

* *Жжение: ваши шансы ухудшаются. Всегда, когда вам нужно бросить D6, отнимите 2 от выпавшего значения. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*

Цели Ночи 5 ОД*Аспект Время, Стихия Тьма*

Эффект: выберите 2 разные цели в радиусе 2 (вы можете быть одной из них) и распределите между ними повреждения Тьмой равные вашему Разуму. На одну цель нельзя назначить меньше чем 1 повреждение.

Краги чародея, стр. 109

Способности**Астральный Плащ 6 ОЗ***Аспект Жизнь*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Астрала*.

Нуль-катана, стр. 112

* *Астрал: ваши магические защиты и боевой архетип временно не активны. Если какой-то источник наносит вам магические повреждения, то вы их не получаете и вместо этого теряете 1 ОЗ и 1 ДЗ.*



Атака Рун 5 ОМ*Аспект Мана*

Эффект (требуется оружие в руках): вы проводите атаку оружием. Если цель атаки находилась в радиусе 1, то она получает в два раза больше повреждений.

Рунный пестик, стр. 117

Блеск Стали 3 ОЗ*Аспект Жизнь*

Эффект (только с оружием типа меч): вы проводите обычную атаку оружием и накладываете на цель Ауру Слепоты*.

Палаши, стр. 113

* *Слепота: при совершении атаки бросьте Д6, если выпало 1, 2 или 3, то ваша атака промахивается. Аура разряжается после трёх случившихся по её вине промахов или наложения следующей такой же Ауры.*

Вращение Древка 3 ОД*Аспект Время*

Эффект (только с оружием типа копьё): все враги в радиусе 1 получают повреждения от первой атаки вашего оружия.

Пика, стр. 114

Канал Силы 3 ОМ*Аспект Мана*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Заточенных лезвий*.

Резец, стр. 116

* *Заточенные лезвия: когда вы кинули Д4 на повреждения, атакуя оружием с типом кортик, то можете заплатить 1 ОМ, чтобы увеличить значение кубика на 1 (можно сделать этот эффект несколько раз для одной атаки). Действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*

Канал Реакции 5 ОМ*Аспект Мана*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Рефлексов*.

Мифицит, стр. 111

* *Рефлексы: вы получаете право контратаковать кортиком каждый раз, когда атака врага повредила ваши ДЗ, если потратите на это 1 использование любого Таинства. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*

Кровожадность 3 ОМ*Аспект Мана*

Эффект (только с оружием типа меч): вы проводите обычную атаку оружием игнорируя при этом всю Физическую защиту цели.

*Жало, стр. 107***Мана-Вор 2 ОЗ***Аспект Жизнь*

Эффект (требует любое оружие в руках): вы проводите атаку оружием, заставляя цель потерять до 3-х ОМ. Потерянные целью ОМ переходят к вам.

Если у цели не было Очков маны, то она теряет 1 ОЗ, а вы получаете 1 ОМ.

*Чарокос, стр. 120***Мастер Боя 4 ДЗ***Аспект Душа*

Эффект (требует любое оружие в руках): ваше оружие до конца боя заимствует атаку, радиус и тип с одного любого оружия союзника, равного или более низкого ранга (даже с тех, которые хранятся у героев, но в данный момент не экипированы).

Заимствованные параметры заменяют собой текущие атаку, радиус и тип вашего оружия.

*Глаз тигра, стр. 106***Минута Рассвета X ОД (не более уровня*)***Аспект Время*

Эффект: одна любая цель в радиусе 2 получает временные ОЗ равные количеству ОД, что были потрачены на приём.

Жива, стр. 107

** Вы можете потратить на совершение этого приёма любое количество ОД, которое не превышает уровень вашего персонажа.*

Мистика 4 ДЗ*Аспект Душа, Стихия Звук*

Эффект: вы наносите урон Звук-ом равный вашей Интуиции каждому врагу в радиусе 2. После этого вы получаете Мистические повреждения равные количеству врагов в радиусе 2.

*Жнец, стр. 107***Невидимый удар 3 ОД***Аспект Время*

Эффект (только с оружием типа копье): выберите до двух целей в радиусе 3, они теряют по 1 Очку здоровья за каждый пункт своих Физических защит.

Пика духов, стр. 114

Немая Боль 3 ОЗ*Аспект Жизнь*

Эффект (только с оружием типа *топор*): вы проводите обычную атаку оружием и накладываете на цель Ауру Молчания*.

Рубец, стр. 116

* *Молчание: запрет на применение Магий. Аура разряжается после того как пройдёт 3 Фазы или в случае наложения следующей такой же Ауры.*

Отмщение X ОД (не более 10)**Аспект Время*

Персональный эффект: одна следующая ваша атака оружием в радиусе 2 получит прибавку +X к своим повреждениям.

До тех пор пока это не случится, вы не можете выполнять приёмы, которые обладают персональным эффектом.

Рунический штык, стр. 117

* *Вы можете потратить на совершение этого приёма любое количество ОД, которое не превышает 10.*

Прицел 7 ОД*Аспект Время*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Снайпера*.

Шелест, стр. 121

* *Снайпер: ваше оружие с типом лук игнорирует 1 ФЗ у своей цели, кроме того бросьте Д6 и если выпало 5 или 6, то попавший выстрел наложит на цель Ауру Стоп*. После наложения двух Аур Стоп на любые цели, Аура Снайпера разряжается. Множественные Ауры Снайпера не складываются.*

* *Стоп: в течение 3 Фаз нельзя двигаться. Ауры не складываются.*

Разделённая Скорбь 3 ДЗ*Аспект Душа*

Эффект: если любой персонаж уже выстрелил из оружия с типом *пистоль* в этой Фазе, то вы дополнительно наносите по 3 физических повреждения всем целям, которые получали от него урон.

Миг, стр. 111

Синхронность 3 ДЗ*Аспект Душа*

Эффект (требует любое оружие в руках): если любой персонаж уже провёл атаку *шаром* в этой Фазе, то вы можете выбрать цель в радиусе 1 от любого союзника и нанести ей атаку вашего оружия. Если вы дополнительно потратите ещё 3 ДЗ и 3 ОЗ, то приём не расходует Боевое действие и его можно выполнить даже не в свой ход.

Туманный орб, стр. 120

Стальное Эхо 3 ОМ*Аспект Мана*

Эффект (только с оружием типа меч): вы проводите атаку оружием и её повреждения умножаются на 2.

Сталец, стр. 118

Темпораль 4 ОД*Аспект Время*

Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Концентрации*.

Мара, стр. 110

* *Концентрация: радиус вашего лука увеличен на 2 до конца боя. Действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.*

Трюк Заклинателя 2 ОМ*Аспект Мана*

Эффект: вы можете перекинуть свой или чужой бросок кубика атаки или приёма, после этого выберите старое или новое значение. Трюк Заклинателя не тратит Боевое действие, может быть выполнен не в свой ход, но только один раз в Фазу.

Змеиный кинжал, стр. 108

Дары**Большехват** *пассивный эффект*

Вы можете носить 2 одноручных оружия. Во время обычной атаки их повреждения складываются (но для приёмов с оружием выбирается лишь одно из них). С помощью кубика выясняется позиция урона для первого оружия. Позиция второго оружия будет такой же, в том случае, когда типы оружия одинаковы. Если типы оружия разные, то для второго оружия берётся следующая, более низкая позиция (если же более низкую позицию выбрать невозможно, то второе оружие промахивается).

Экскалибур, стр. 122

Контратака *пассивный эффект*

Если вам наносят физические повреждения с радиуса 1, то вы можете заплатить 2 ОЗ и нанести этой цели повреждения равные атаке вашего оружия. Если вы держите в руках оружие с типом меч, то можете контратаковать без траты ОЗ.

Лезвие мести, стр. 110



Мощь *пассивный эффект*

Двуручные оружия для вас считаются одноручными.

Гибель, стр. 105

Несчастье *пассивный эффект*

Всегда, когда вы проводите атаку *посохом* либо *жезлом*, цель совершит атаку сама по себе. После этого вы можете потратить не более ОМ, чем свой уровень для оплаты и мгновенного применения ещё одной любой известной вам Магии (Боевое действие на это не тратится).

Если вы таким образом оплачиваете дополнительную Магию, то провоцируете Ответные атаки от стоящих рядом врагов.

Офелия, стр. 113

НАГРАДЫ ЗА БОЙ

За победу в сражении герои получают по 1 Единице Аспекта, а кроме того могут повесить один из уже доступных им Знаков на 1. После этого герой снова может выбрать любой Знак и получит призовые Сферы этого Знака (число Сфер равняется величине выбранного Знака).

ОТКРЫТИЕ ВЕХИ

Вместе с каждым новым уровнем Вехи (выше первого) герой получает:

- ◆ три пункта для того, чтобы повесить Характеристики. Можно вложить эти пункты в один параметр или же распределить в разные.
- ◆ доступ в новые Таинства: один пункт в любом новом Знаке.

ТАБЛИЦЫ**Оружия. Ранг 1**

Название, тип, (занимает рук)	Атака, радиус, бонус, цена	Приём, [ЕА]
Воздушный прут <i>посох</i> (2)	-/-/1/2 1 +6 ОМ 60	Радужный Луч [2]
Волшебная палочка <i>жезл</i> (1)	-/0/1/1 1 +2 ОЗ 50	Роса [2]
Краги <i>перчатки</i> (2)	0/0/2/2 1 75	Контр-Тень [3]
Палаш <i>меч</i> (1)	2/3/3/4 1 60	Блеск Стали [2]
Пика <i>копье</i> (2)	-/1/2/2 1,2 90	Вращение Древка [3]

Название, тип, (занимает рук)			Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [EA]	
Повязки мага	<i>перчатки</i>	(2)	0/0/1/1	1	+1 ОМ, +1 ОЗ	55	Тряска	[2]
Резец	<i>кортик</i>	(1)	0/1/2/5	1	+2 ОМ	50	Канал Силы	[3]
Рубец	<i>топор</i>	(2)	-/0/4/7	1		60	Немая Боль	[2]
Странник	<i>посох</i>	(2)	-/-/2/2	1	+8 ОМ	45	Огненный Укол	[3]
Шелест	<i>лук</i>	(2)	-/0/2/2	4-7		75	Прицел	[3]

Оружия. Ранг 2

Название, тип, (занимает рук)			Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [EA]	
Биотра	<i>меч</i>	(2)	2/3/4/5	1	!	130		
Витиеватый прут	<i>жезл</i>	(1)	-/0/2/2	1	+1 ДЗ	150	Контр-Свет	[2]
Жало	<i>меч</i>	(1)	3/3/5/5	1	+4 ОМ	120	Кровожадность	[3]
Жива С	<i>лук</i>	(2)	-/0/3/И	5-8		180	Минута Рассвета	[3]
Змеиный кинжал С	<i>кортик</i>	(1)	0/2/Л/6	1	+6 ОМ	110	Трюк Заклинателя	[3]
Краги чародея С	<i>перчатки</i>	(2)	1/1/2/Т	1		135	Цели Ночи	[2]
Мара	<i>лук</i>	(2)	-/1/2/3	2-7		150	Темпораль	[2]
Миг	<i>пистоль</i>	(1)	2/6/6/9	3--		200	Разделённая Скорбь	[5]
Мифицит	<i>кортик</i>	(1)	1/2/3/7	1	+4 ОМ	110	Канал Реакции	[3]
Отшельник	<i>посох</i>	(2)	-/0/1/2	1	+2 ОЗ, !	130	Кожа-Камень	[2]
Палочка пикси	<i>жезл</i>	(1)	0/0/2/2	1	+2 ОЗ, +6 ОМ	100	Фокус с Огнём	[2]
Пика духов	<i>копье</i>	(2)	-/1/2/3	1,2		140	Невидимый Удар	[3]
Повязки адепта	<i>перчатки</i>	(2)	0/1/2/3	1		120	Капкан	[2]
Рунический штык С	<i>копье</i>	(2)	0/1/1/Р	1,2		170	Отмщение	[3]
Сталец	<i>меч</i>	(1)	2/3/4/6	1		100	Стальное Эхо	[3]



Название, тип, (занимает рук)	Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [ЕА]
Стеклянный орб <i>шар</i> (1)	-/0/1/3	1#	150	Анафема	[4]
Таинственный прут <i>жезл</i> (1)	-/1/2/3	1 +7 ОМ	110	Свежесть	[2]
Триглав <i>посох</i> (2)	-/0/2/3	1 +8 ОМ	135	Сила Факела	[3]
Туманный орб <i>шар</i> (1)	-/1/2/2	1#	150	Синхрон- ность	[3]
Чарокос <i>топор</i> (1)	-/1/5/9	1	130	Мана-Вор	[2]

Оружия. Ранг 3

Название, тип, (занимает рук)	Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [ЕА]
Витая грация С <i>лук</i> (2)	-/1/Л/5	4-10 !	800		
Гибель С <i>топор</i> (2)	0/2/7/13	1	550	Дар	
Глаз тигра С <i>шар</i> (1)	0/2/2/4	1#	900	Мастер Боя	[6]
Демонические браслеты С <i>перчатки</i> (2)	1/Р/2/4	1	670	Объятия Тьмы	[3]
Диво С <i>посох</i> (2)	0/1/Р/4	1 +2 ОЗ, +8 ОМ	580	Мана-Щит	[4]
Жнец <i>пистоль</i> (1)	3/Л/8/13	3--	400	Мистика	[4]
Зеркальные наручи <i>перчатки</i> (2)	1/1/3/3	1 !	245	Текучесть	[3]
Изумрудный ластик С <i>кортик</i> (1)	2/Л/И/8	1 !	1100		
Лезвие мести <i>меч</i> (1)	4/5/7/7	1	220	Дар	
Лунная призма <i>жезл</i> (1)	-/2/3/4	1 !	260	Благослове- ние	[3]
Нуль-катана С <i>меч</i> (2)	Т/5/6/7	1	690	Астральный плащ	[6]
Офелия С <i>посох</i> (2)	0/2/2/3	1 !	666	Всплеск Безумия, Дар	[3]
Причуда <i>лук</i> (1)	0/1/2/4	5-8 !	190		

Название, тип, (занимает рук)			Атака, радиус, бонус, цена				Приём, [ЕА]
Рунный пестик С	<i>кортик</i>	(1)	2/Л/4/9	1	+6 ОМ	610	Атака Рун [5]
Святой прут	<i>жезл</i>	(1)	0/2/3/3	1	+2 ДЗ, !	250	Ангельский Звон [4]
Чернильная шпага С	<i>меч</i>	(1)	И/4/6/8	1	!	900	
Штиль	<i>посох</i>	(2)	1/1/3/3	1	+10 ОМ	210	Бриз [4]
Экскалибур	<i>меч</i>	(1)	3/4/4/5	1		220	Дар
Эспер	<i>копье</i>	(2)	1/2/4/5	1,2	!	270	
Язва	<i>меч</i>	(2)	3/Т/Т/5	1	!	730	

Боевая экипировка. Ранг 1

Название	Слот	Эффект	Цена
Балахон	<i>грудь</i>	+1 Анти-Время	80
Деревянный щит	<i>свободная рука</i>	+1 Анти-Жизнь	70
Кафтан	<i>грудь</i>	+1 Анти-Мана	60
Кожаная куртка	<i>грудь</i>	+1 Физическая защита	90
Колпак	<i>голова</i>	+1 АМ, +1 АЖ	80
Кольцо жизни	<i>аксессуар</i>	+1 ОЗ (или +3 к ОЗ)	60
Кольцо магии	<i>аксессуар</i>	+1 ОМ (или +3 к ОМ)	60
Пластина	<i>свободная рука</i>	+1 Физическая защита	90
Шапка	<i>голова</i>	+1 ОМ, +1 ОЗ	40

Боевая экипировка. Ранг 2

Название	Слот	Эффект	Цена
Амулет мысли	<i>аксессуар</i>	+1 Анти-Душа, Дар	150
Баррикада	<i>свободная рука</i>	+1 ФЗ, +4 ОЗ	160
Доспех	<i>грудь</i>	+2 Физической защиты	100
Камзол	<i>грудь</i>	+1 ФЗ, +1 АЖ	120
Кольцо ангела С	<i>аксессуар</i>	-1 ОД, удваивает лечение	240
Кольцо нежити С	<i>аксессуар</i>	+1 ОД, лечение вредит вам	280
Лазуритин	<i>свободная рука</i>	+1 АМ, +1 АВ	140



Название	Слот	Эффект	Цена
Одеяние тлена	<i>грудь</i>	+1 Анти-Время, <i>Дар</i>	150
Оплот С	<i>свободная рука</i>	уменьшает физ. урон на 1	115
Плетёный щит	<i>свободная рука</i>	+1 Анти Жизнь, +2 ОЗ, <i>Дар</i>	150
Соломенный колпак	<i>голова</i>	+1 Анти-Мана, +2 ОМ, <i>Дар</i>	100
Шлем	<i>голова</i>	+1 Физическая защита	90
Шляпа	<i>голова</i>	+1 Анти-Мана	100

Боевая экипировка. Ранг 3

Название	Слот	Эффект	Цена
Браслет теней С	<i>аксессуар</i>	+1 ОД, особый вампиризм	900
Жилет нимф С	<i>грудь</i>	+2 ФЗ, +2 АВ	550
Каска	<i>голова</i>	+1 ФЗ, один раз в бою спасает от приёма или атаки	180
Кимоно	<i>грудь</i>	+3 АМ, +1 ОЗ за каждый предмет третьего <i>ранга</i>	250
Мантия фей С	<i>грудь</i>	+2 АМ, +1 АВ, +1 АД, +2 ОМ	470
Ограда	<i>свободная рука</i>	+2 АВ, +1 АД	210
Плащ стрелка С	<i>грудь</i>	+1 ФЗ, +1 Скорость, +1 к максимальному радиусу <i>лука</i>	400
Сапфир призраков С	<i>аксессуар</i>	+1 к урону и лечению приёмами Аспектов Мана или Жизнь	360
Соломенная шляпа С	<i>голова</i>	+2 АМ, +1 АЖ, +1 АВ	410
Щит гномов С	<i>свободная рука</i>	+1 ФЗ, физический урон снижается на 1	350
Эльфийская кольчуга С	<i>грудь</i>	+2 ФЗ, +4 ОМ, физический урон снижается на 1	700

D: от слова dice (кубик). В игре используются D4 — четырёхгранник, D6 — шестигранник и D20 — двадцатигранник.

Анти-Время: магическая защита, блокирующая повреждения от Света и Тьмы.

Анти-Душа: магическая защита, блокирующая повреждения от Силы и Звука.

Анти-Жизнь: магическая защита, блокирующая повреждения от Воды и Земли.

Анти-Мана: магическая защита, блокирующая повреждения от Огня и Ветра.

Архетип, боевой архетип: один из 4-х видов («Маг», «Боец», «Ловкач», «Медиум») реакции героя на получение боевых повреждений.

Аспект Время: приёмы, которые требуют траты Очков действия и относятся к стихиям Силы и Звука.

Аспект Душа: приёмы, которые требуют траты Душевного здоровья и относятся к стихиям Света и Тьмы.

Аспект Жизнь: приёмы, которые требуют траты Очков здоровья и относятся к стихиям Воды и Земли.

Аспект Мана: приёмы, которые требуют траты Очков

маны и относятся к стихиям Огня и Ветра.

Аура: специальный эффект наложенный на участника сражения.

Биография: набор основных черт персонажа, которые дают представление о его возможностях.

Боевая экипировка: особые предметы, которые помещаются в боевые слоты для рук, головы, груди и аксессуаров.

Боевое действие: ограничение на совершение активных боевых действий. Обычно на каждый свой ход герой получает одно Боевое действие. Приёмы, атаки оружием и некоторые прочие манёвры требуют траты Боевого действия.

Веха: особенное внутриигровое достижение.

Временные очки: некоторые эффекты дают персонажам до конца боя специальные очки, сверх положенного герою лимита. Если что-то заставляет героя потерять или потратить любые очки его ресурсов, то сначала будут израсходованы временные. Получение временных ОЗ не является лечением.



Герой, создание: общее обозначение для игровых действующих лиц, которые управляются игроками или Мастером.

Дар: пассивная способность, изучаемая с оружия. Герой может одновременно находиться под эффектом такого количества Даров, которое не превышает его уровень.

Душевное здоровье (ДЗ): запас душевных сил персонажа. При нулевом значении персонаж не может использовать приёмы и Таинства.

Единицы Аспекта (ЕА): каждое оружие обладает необходимым числом Единиц Аспекта, которые герой должен в него влить, чтобы изучить содержащийся внутри приём. Каждый успешный бой приносит герою 1 Единицу Аспекта.

Знак: одно из 12-и созвездий (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы). Изначально герою доступны всего два Знака, но, открывая Вехи, он получает доступ ещё в 9. Величина неизвестных герою Знаков равна 0, получая доступ в новый Знак герой зарабатывает в нём 1 пункт.

В награду за выигранный бой персонаж может повесить один из тех Знаков, что ему известны на 1. Максимальная величина каждого Знака равна 10, но вместе с бонусами от различных эффектов итоговое значение может быть выше.

Золотые монеты (ЗМ): игровая валюта и мера ценности вещей.

Родной Знак: покровительствующее герою созвездие, обводится кружком на Листе Игрока.

Игровой субъект, субъект: создание, придуманное и управляемое Мастером.

Игрок: участник игры, управляет одним из персонажей.

Инициатива: порядок действия участников боя, определяемый бросками шестигранника в начале сражения.

Интуиция: характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа, связанных с ощущениями и предчувствиями.

Иррацио: частицы энергии, которые образуют первооснову любого существа. Их также называют «внутренними Сферами».

Ключевая сцена: краткое или развёрнутое описание си-

туации, места, субъектов, предметов, а также прочих элементов, вокруг которых можно построить сюжет.

Кубики: игровые кости, вносящие в процесс элемент случайности. В Монстробое используются кубики с четырьмя, шестью и двадцатью гранями (они же D4, D6, D20).

Лечение: эффект, восстанавливающий базовое здоровье персонажа (но не более его максимальных базовых ОЗ).

Лист Игрока: специальный лист бумаги, на котором располагаются графы параметров героя. Перед игрой каждый игрок получает подобный лист и заполняет его.

Ловкость: Характеристика, отвечающая за класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость, подвижность, зоркость, слух.

Магические защиты: общее название для таких параметров как Анти-Мана, Анти-Жизнь, Анти-Время и Анти-Душа.

Магия: разновидность боевого приёма. Имеет волшебную природу.

Мастер: ведущий игры, управ-

ляет миром игры, игровыми субъектами и общим ходом приключения.

Модуль: наброски для проведения приключения, список интересных мест, событий и героев.

Монстры: разнообразные существа, с которыми сражаются герои игры.

Оружие: основной боевой предмет, который экипируется в слот рук и служит средством нанесения урона. Обычно содержит некий изучаемый приём.

Ответная атака: возможность провести бесплатную атаку вне своего хода, при условии, что на соседней клетке поля боя выполнено определённое действие. Ответная атака совершается до того, как случится разрешивший её эффект. Выполнение Ответной атаки не порождает никаких других ответных действий.

Очки действия (ОД): количество действия, которое персонаж может тратить на передвижение и некоторые прочие манёвры. На каждый ход герой получает Очки действия равные своей текущей Скорости.

Очки здоровья (ОЗ): коли-



чество здоровья персонажа. При значениях ниже 1 возможны предсмертные состояния либо летальный исход.

Очки маны (ОМ): количество магической энергии, которым обладает персонаж.

Партия: группа персонажей, путешествующих вместе. При этом члены группы вполне могут разделяться и воссоединяться снова по разным сюжетным причинам.

Персонаж: одно из существ игрового мира, которое активно участвует в приключении и управляется одним из игроков.

Приёмы: активно применяемые в бою Магии и Способности, которые герои выучивают с оружием.

Призываемые существа: одно из Таинств, Призыв, позволяет персонажу вызывать себе на помощь знакомых ему монстров в качестве союзников.

Радиус: расстояние равное 1 клетке игрового поля.

Размер: параметр, указывающий на величину игрового существа на поле боя. Обычно размер всех существ считается равным 1.

Разум: Характеристика, отвечающая за класс менталь-

ных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Ранг: показывает степень качества предмета.

Ролевая игра: особенный вид развлечения, где участники управляют выдуманными персонажами, которые путешествуют по воображаемому миру.

Сверхестественный урон: повреждения, которые игнорируют все виды защит.

Скорость: количество Очков действия героя в бою, а также максимальное расстояние, на которое монстр может переместиться за один свой ход. Базовая Скорость персонажей равна 3 клеткам.

Сложность задачи: число, которое требуется получить в результате проверки для того, чтобы она была успешной для героя.

Специальные правила: придуманные и зафиксированные Мастером (самостоятельно или на основе пожеланий игроков) особенности правил для конкретного персонажа.

Способность: разновидность боевого приёма. Эффект обычно связан с оружием владельца.

Сферы: мелкие частицы магической энергии, которые парят в энергетических полях существ или предметов. Как правило, эти частицы невидимы, но персонаж умеет видеть принадлежащие ему Сферы, стоит лишь прищурить глаза. При помощи некоторых Таинств со Сферами можно манипулировать, например, преобразовать их в какую-то вещь.

Таинства: мистические возможности разных Знаков, которые можно использовать ограниченное число раз в день.

Тактическая часть: параметры и правила, регулирующие боевые действия.

Театральная часть: параметры и правила, регулирующие повествовательно-описательную область игры.

Театральные предметы: различные вещи, которые имеют значение для повествовательной части игры. Могут быть декоративными, но чаще несут некую игровую функцию. Иногда содержат свойства, которые влияют и на бой тоже.

Тело: Характеристика, отвечающая за класс статических физических возможностей

персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Титул: награда за открытое героическое достижение. Из всех известных персонажу Титулов в течение дня активен только один.

Транс: особое состояние, в которое персонаж впадает в момент глубокого жизненного потрясения. На очень короткое время силы персонажа многократно возрастают.

Уровень, уровень Вехи: степень могущества героя.

Фаза: отрезок боя, во время которого все его участники совершают ходы в порядке своей Инициативы.

Физическая защита (ФЗ): параметр, показывающий то, сколько физического урона будет заблокировано героем.

Характеристики: удачливость героя в 4-х разных классах задач (Ловкость, Тело, Интуиция, Разум). Их величина влияет на успешность проверок.

Эйдолоны: волшебные существа, в которых могут превращаться опытные практиканты мистических искусств. Подобное превращение полностью меняет облик персонажа и его возможности.



ЛИСТ ИГРОКА



МОНСТРОБОЙ

Имя героя

Биография

Специальные
правила

Театральные
предметы

характеристики

ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

ТАИНСТВА

сборка ТЕЛЕЦ	мимикрия РАК	разбор ДЕВА	преобразование СКОРПИОН	синтез КОЗЕРОГ	призыв РЫБЫ
зачарование ОВЕН	целительство БЛИЗНЕЦЫ	переливание ЛЕВ	воровство ВЕСЫ	излучение СТРЕЛЕЦ	выступление ВОДОЛЕЙ

ОСТАТОК ИСПОЛЬЗОВАНИЙ В ДЕНЬ



СФЕРЫ



база бонус осталось

ОЗ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ДЗ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ОМ

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------

ОЧКИ МАНЫ

Боевой архетип

СКОРОСТЬ

РЕЗЕРВ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

ФЗ

ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

АМ

АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

АЖ

АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

АВ

АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

АД

АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Титул

Известные

титулы

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

РУКИ

ГОЛОВА

ГРУДЬ

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

нужно

накоплено

ПРИЁМЫ

Прочее

Контакты и ссылки

E-mail автора: aethernova@gmail.com

Монстробой собран на основе кардинально модифицированных и дополненных правил русской настольно-ролевой системы Твистед Терра. В отличие от самой системы, Монстробой — это игра другого типа. Он всецело посвящён тактическим сражениям, и большая часть его правил связаны именно с боем.

Бесплатная, свободно распространяемая базовая книга правил «Twisted Terra» познакомит вас с ядром системы, подходящим для игр, опирающихся на повествование.

Подробнее на сайте «Студии 101»

<http://studio101.ru/TT0002PDF>



Также загляните на сайт системы Твистед Терра или в нашу группу вКонтакте, где вы можете делиться своими впечатлениями, отчётами, рассказать о придуманных вами новых игровых деталях механики, способностях, правилах, сюжетах.



<http://twistedterra.umgames.ru/>

<http://vk.com/twistedterra>



На сайте «Студии 101» вы найдёте архив с дополнительными героями Монстробоя. Здесь вам встретятся не только персонажи из мира Сюр, но и герои Мглы.

<http://studio101.ru/twisted/OG307>



МОНСТРОБОЙ
театрально-тактическая ролевая игра

Новосибирск



